Caad Extra - 2

Incluye soluciones a:

King's Quest - Loom
The Secret of Monkey Island
Space Quest IV - Operation Stealh

+

Módulo de "La llamada de Cthulhu"

SUMARIO

DIRECTOR:

Juan J. Muñoz Falcó

JEFE DE REDACCION

Antonio Fernández Giménez

REDACTORES

El Maestro Aventurero - Melitón Rodríguez

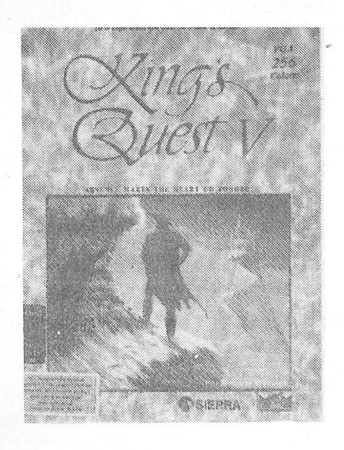
Martín López Torrens - Emilio José Pérz Pérez

Ilustración de las páginas centrales realizada por:

B & N

(Reproducida con autorización de: Taller de Editores, S. A.)

Club de Aventuras AD - Apastado 319 - 46080 VALENCIA



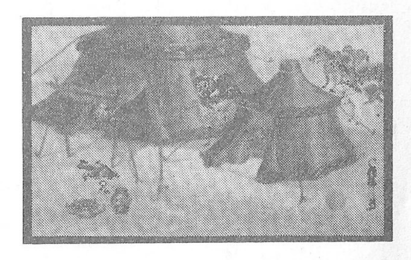
Es aconsejable que antes de pasar a solucionar el juego directamente, nos hayamos familiarizado con el mapeado y los problemas y personajes que por él se encuentran, hasta donde lleguemos, pero teniendo en cuenta que esta solución debe realizarse desde el principio, sin usar ninguna posición salvada anteriormente ni alterar el orden de los pasos marcados.

Cuando se dan puntos cardinales para abandonar una localidad, nos referimos a la zona de pantalla. Por ejemplo, ir al Norte es ir a la parte superior de la pantalla. Al Sur, la inferior, y por último, Este y Oeste son la derecha y la izquierda, respectivamente. Por cierto, cada localidad es una pantalla, cosa esta que ha de quedar clara para no liarse al leer la solución.

Empezamos en el exterior de la casa de *Crispin*, el mago. Nos dirigimos al *Sur* hasta alcanzar el pueblo de *Serenia*. Apenas entrar, veremos a un hombre intentando reparar un carro. Justo al lado hay un barril, en cuyo interior hay un oloroso pez, que debemos coger.

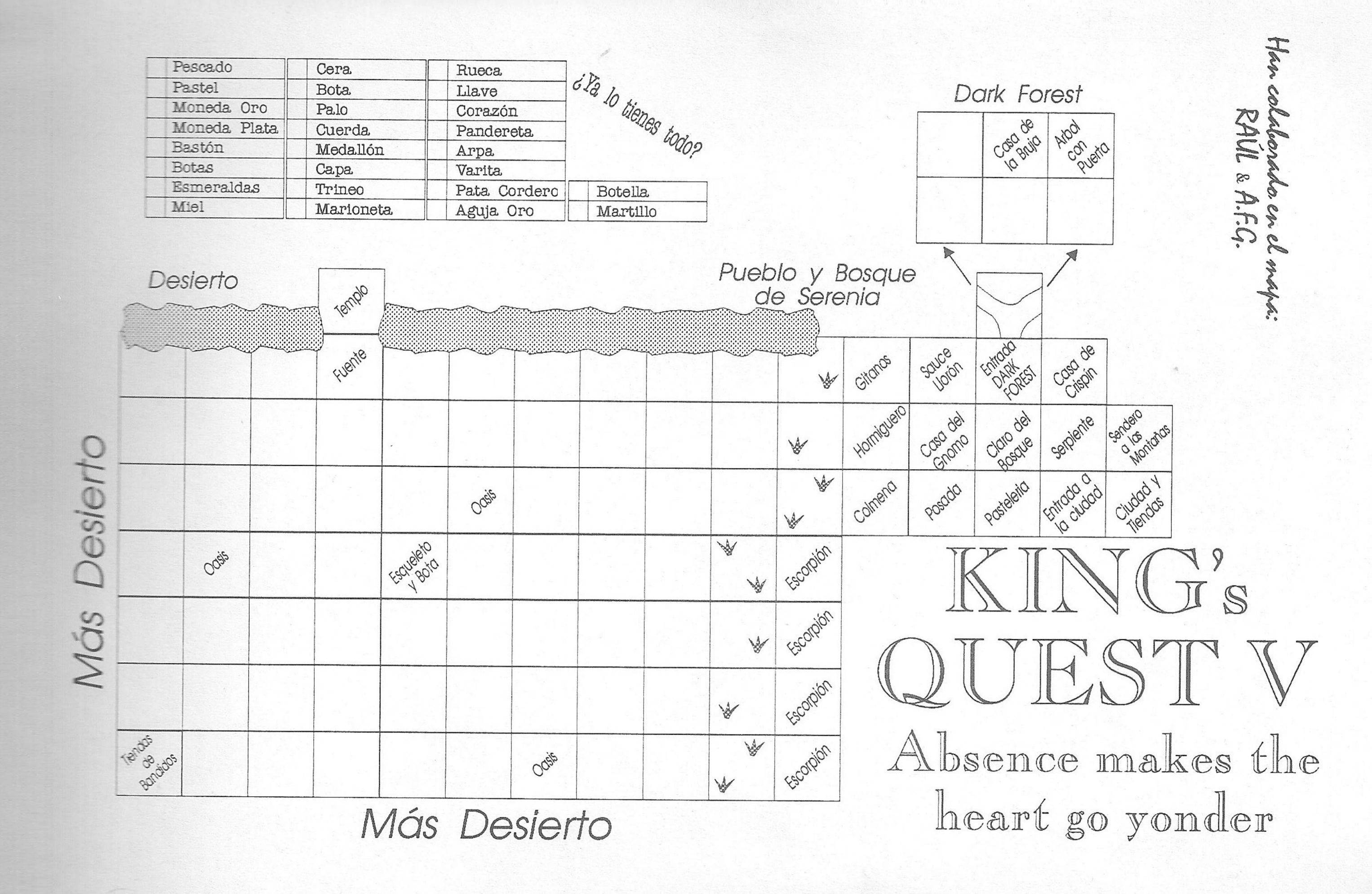
Acto seguido, entraremos en cualquier tienda del pueblo, ya que al salir, el hombre que intentaba arreglar el carro se ha marchado, dejando caer una moneda de plata, que cogeremos de inmediato, no sea que se nos adelante alguien.

Salimos del pueblo, y yendo al *Oeste*, tras cruzar por delante de la panadería y la taberna, llegaremos a un árbol con un panal en su interior, que un oso está atacando. Puesto que el pobre animal tiene hambre, lo menos que podemos hacer es darle el pez que cogimos del barril.



Tras esta buena acción, la reina de las abejas nos permitirá coger uno de los panales que contiene el árbol, como premio por haberla salvado. En el suelo, junto al árbol, hay una rama caída, que también debemos coger.

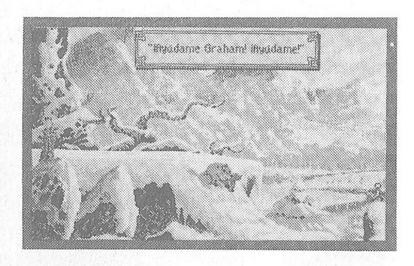
Su utilidad se demuestra a continuación, cuando tras ir al *Norte*, vemos un enorme perro excavando en un castillo de arena construído por las hormigas. Para que el perro las deje en paz, le lanzamos la rama. Agradecido, el rey de las hormigas se nos aparecerá y nos pro-



Pescado	Cera	Rueca	
Pastel	Bota	Llave	
Moneda Oro	Palo	Corazón	
Moneda Plata	Cuerda	Pandereta	
Bastón	Medallón	Arpa	
Botas	Capa	Varita	
Esmeraldas	Trineo	Pata Cordero	Botella
Miel	Marioneta	Aguja Oro	Martillo

meterá su ayuda si es necesaria en alguna ocasión.

Ahora, vamos una pantalla al *Norte*, donde veremos un carromato de gitanos. Desde este lugar, vamos a introducirnos en el desierto. Hemos de avanzar 8 pantallas al *Oeste* desde la del carromato. Una vez hecho esto, estaremos junto a un charco de agua con dos piedras detrás. Bebemos del charco, puesto que el desierto nos ha dejado secos, y enseguida nos escondemos tras las rocas que hay junto al charco.



A no tardar mucho, veremos como unos jinetes, los bandidos del desierto, llegan aquí y se dirigen al *Norte*, frente al templo. Uno de ellos, usando un extraño bastón consigue abrir la enorme puerta, y tras permanecer en el interior unos instantes, monta de nuevo y desaparecen ambos en el desierto.

Nuestro objetivo ahora es conseguir ese bastón, para lo cual hemos de llegar al campamento de los bandidos. Desde la localidad del charco, avanzamos una al *Este* y tres al *Sur*. Vaya... aquí hay uno que no tuvo la suerte de tener un mapa como tú. En fin, ya que no le va a hacer ninguna falta, coge el zapato que hay en la arena.

Avanzamos dos localidades más al *Sur*, llegando a otro benefactor oasis. Por cierto, este es un lugar excelente para salvar la partida. Sigamos caminando. Una nueva localidad al *Sur* y por fin, cuatro al *Oeste*. Ya estamos frente al campamento de los bandidos.

Lo primero que haremos es beber de la jarra que está en el centro del campamento, tras lo cual entraremos en la primera tienda que vemos. En su interior vemos a un bandido que duerme y... ¡el bastón apoyado al fondo!

Con mucho cuidado de no despertar al bandido (nos mataría sin contemplaciones) cogemos el mágico bastón y salimos de la tienda. Desandamos el camino que hicimos antes, y volveremos al templo, es decir, cuatro *Estes*, seis *Nortes* y un *Oeste*.

Estamos de nuevo en la localidad del charco, pero ahora vamos al *Norte* y estaremos frente a un extraño templo tallado en la roca. Usando el bastón y diciendo ciertas conocidas palabras (esto último es automático), el muro que hace las veces de puerta se abrirá. Ahora, sin perder un momento, entraremos y cogeremos la botella que hay a la derecha de la puerta y la moneda de oro que está junto a ella. Tras esto, saldremos inmediatamente, ya que en caso contrario, la puerta se cerrará de nuevo, y quedaremos enterrados en vida.

Ya con los dos nuevos objetos, podemos ir una localidad al *Sur*, y tras beber de nuevo, avanzar ocho localidades hacia el *Este*. Si lo hemos hecho bien, estaremos otra vez frente al carromato de los gitanos. La moneda de oro demostrará ahora su utilidad, ya que si no la entregamos al gitano, no podremos entrar al carromato para ver a *Madam Mushka*, la vidente.

Esta nos invita a sentarnos y ver lo que ocurre en la bola. En una terrible escena, *Mordack*, que tiene a *Alexander* cogido en su mano (recordemos que

todo el castillo de *Daventry* ha sido reducido) le ordena que convierta de nuevo a su hermano, *Manannan*, en un ser humano.

Es necesario aquí aclarar que, en ***King's Quest III***, *Alexander* convirtió a *Manannan*, hermano de *Mordack*, en una gato, para escapar del cautiverio al que estaba sometido. Por desgracia, *Alexander* no es un mago, y tras el golpe de suerte con *Manannan*, no puede acceder a las órdenes de *Mordack* de invertir el hechizo, ya que no sabe cómo.

Mordack, muy enojado, le da de tiempo hasta la noche para que recapacite, pero puesto que desconoce el modo de cambiar de nuevo a *Manannan*, en realidad ese es el tiempo que tenemos para intentar salvarlo.

Tras esto, *Madam Mushka* nos desea suerte en nuestra misión, y lo que es más importante, nos entrega un medallón mágico que nos protejerá. Apenas salgamos del carromato, lo primero que debemos hacer es ponérnoslo.

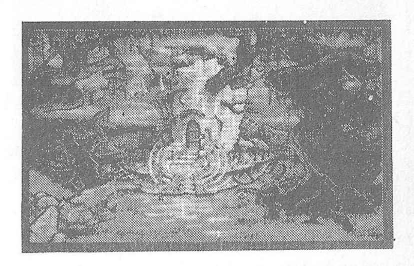
Ahora, encaminamos nuestros pasos al bosque de la bruja, justo al lado de la casa de Crispin. Veremos que está lleno de sapos, y si no llevásemos el medallón de *Madam Mushka*, el hechizo que nos lanza la bruja nos convertiría en uno de ellos. Por suerte, estamos protegidos, así que entregamos la botella que cogimos del templo a la bruja.

Esta, con (pese a su aspecto) femenina curiosidad, no puede resistirse a abrirla, con lo que asistimos a una escena en la que un genio sale de la botella y obliga a la bruja a ocupar su lugar, tras lo cual genio y botella desaparecen. Ya sin el incordio de la bruja por aquí, vamos a su casa, a ver qué encontramos de interesante.

Aquí dentro hemos de mirar tres cosas. en primer lugar, el baúl, en cuyo interior hay una extraña rueca, que cogeremos. Luego la lámpara, de donde sacaremos una pequeña llave, y por último, el mueble que tenemos a nuestra izquierda, dentro de cuyo cajón hay una bolsa. También abriremos ésta y sacaremos las tres esmeraldas que contiene.

Acto seguido, salimos de la casa y vamos una pantalla al *Este*, donde un árbol parece tener una pequeña puerta. En ella encaja perfectamente la llave que hemos cogido de la casa de la bruja, así que la abrimos y cogemos el corazón de oro que encontramos.

Por desgracia, la bruja, aunque desaparecida, no nos dejará salir del bosque, y por muchas vueltas que demos, no podremos encontrar la salida.



Para solucionar esto, desde la localidad donde cogimos el corazón, avanzaremos dos localidades al *Oeste*. Una vez aquí, exprimiremos en el suelo el panal que nos ofreció la reina de las abejas, dejando una zona cubierta de miel, y acto seguido, lanzaremos una esmeralda al suelo.

¡De repente, un pequeño elfo aparece y se la lleva! Ya que ha desaparecido tan rápido que no nos ha dado tiempo de hablar con el, lanzamos una segunda esmeralda, que sigue el mismo camino que la anterior. Ya algo molestos, lanzamos la última esmeralda en

medio del charco de miel. Cuando el elfo coge la esmeralda, queda pegado en la miel, y podremos atraparlo.

El pequeño ser nos promete que nos sacará del bosque si le dejamos en libertad. Puesto que *Graham* es un ser muy generoso, accede a ello. Afortunadamente, el elfo también resulta ser generoso, ya que tras guiarnos hasta sus grutas, nos hace un valioso obsequio, un maravilloso par de zapatos, a cambio de nuestras esmeraldas. Por último, nos indica el camino para salir de las grutas.

Aparecemos frente a la entrada del bosque, donde *Cedric* se alegra de nuestro regreso. Ahora, vamos a empezar a hacer feliz a la gente. Desde la localidad donde está la entrada al bosque, vamos hacia el *Oeste*, donde vemos un sauce con forma de mujer. Si le hablamos, nos dirá que la bruja le robó el corazón (literalmente) y la convirtió en árbol.

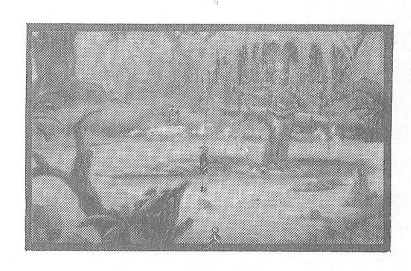
Para solucionar esto, le entregamos el corazón de oro, y en una bonita secuencia, se transformará en princesa ante nuestros ojos. Al momento, aparece el príncipe que la buscaba desconsolado, y los dos marchan felices dejando la lira que tañía la princesa en forma de sauce, que cogeremos.

Ahora vamos una localidad al *Sur*, donde un viejo gnomo y su nieto toman el sol. Vemos que el pequeño juega con una marioneta, que el viejo gnomo no nos quiere dar, por lo que hemos de entregarle antes la rueca que cogimos en casa de la bruja. Agradecido, ya que la rueca es suya, el gnomo nos la cambia por la marioneta de su nieto.

Yendo otra pantalla al *Sur*, nos encontramos al lado de la taberna del pueblo. Aquí vemos un gran montón de heno, en el que hemos de escarbar. De pronto, las hormigas aparecen, y tras ayudarnos a buscar, su rey nos entrega la aguja de oro que hay entre la paja, demostrando así su gratitud al salvar nosotros su castillo del ataque del perro.

Nos dirigimos al *Este*, y al pasar frente a la pastelería, vemos como el gato sarnoso que tiene de mascota el pastelero ataca a una rata. Con mucha rapidez, hemos de lanzar el zapato viejo que cogimos al esqueleto contra el gato, lo que hará que huya. La rata, fuera de peligro, nos agradece nuestra ayuda y nos promete su colaboración en lo que esté en su mano.

Pero por ahora, basta con entrar en la panadería y comprar un pastel de



crema, con la moneda de plata que encontramos en el pueblo. Hecho esto, hemos de volver al pueblo para entregar un objeto en cada una de las tiendas. Empezamos con la sastrería, que es la más cercana.

Hemos de entregar al joven sastre la aguja de oro que encontramos en el pajar. A cambio, le pedimos la capa azul, que nos será de utilidad más adelante. Luego nos dirigimos a la juguetería, a cuyo dueño entregaremos la marioneta que obtuvimos del viejo gnomo. De esta transacción obtendremos el trineo.

Para finalizar, encaminamos

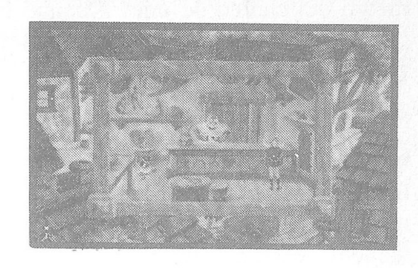
nuestros pasos hacia la zapatería, donde el anciano zapatero y su esposa no tienen suficiente dinero para retirarse. Mas eso se soluciona dándoles el magnífico par de zapatos elfos, cuya venta les permitirá vivir sin problemas. Puesto que ya no le hará falta más, el zapatero nos dará su martillo.

Ya casi hemos terminado con esta zona del juego. Vamos ahora hacia la taberna, en la que entramos. Tras intentar hablar con el tabernero, uno de los criminales que allí hay nos sacudirá un trancazo en la cabeza del que acabaremos atado y encerrado en el sótano (además de con dolor de cabeza).

Por suerte, la rata a quien ayudamos no nos ha olvidado, y roerá nuestras cuerdas hasta liberarnos. Una vez en pie, cogeremos la cuerda, y con el martillo del zapatero, golpearemos la puerta hasta romper la cerradura. Aparecemos en la cocina, en la que hemos de abrir la alacena y coger la sabrosa pierna de cordero que guarda, tras lo cual saldremos por la puerta de la cocina, o sea, la de la izquierda.

Volvemos a la localidad donde estaba el carromato de los gitanos, que ya han partido, y cogemos la pandereta que dejaron en el suelo. Ya podemos dirigirnos hacia la serpiente venenosa, una localidad al *Sur* de la casa de *Crispin*. Para apartarla del camino, hemos de tocar la pandereta cerca de ella, con lo que se asustará y tendremos el camino libre hacia las montañas.

Una vez en ellas, *Graham* se está helando de frío, por lo que hemos de ponernos la capa azul. Avanzamos con cuidado una pantalla al *Norte* y vemos que el camino está cortado, pero lanzando la cuerda a la roca que está a la derecha de la rama muerta, y trepando



por ella, podremos subir a la cornisa que hay sobre nosotros. Este es un buen momento para comer media pierna de cordero, ya que el aire de la montaña abre el apetito.

Por desgracia, el camino también está cortado aquí, y para llegar a donde está *Cedric* tendremos que saltar entre las rocas que sobresalen de la cascada helada. No debemos pisar las de abajo, ya que iremos al fondo del precipicio. Una vez en el otro lado, caminaremos hacia el tronco y estaremos junto a Cedric, tras lo cual avanzaremos al *Este*.

¡De pronto, un lobo atrapa a *Cedric* y se lo lleva! Sin perder un momento, usamos el trineo y llegaremos a la parte inferior derecha de una localidad, donde el trineo se rompe. Seguimos al *Este* y vemos a un águila. Si le hablamos, nos contará que lleva días sin comer. Compadecidos, le entregamos la media pierna de cordero que nos quedaba, con lo que el águila, fortalecida, emprende el vuelo no sin quedar muy agradecida.

En la misma localidad, caminando al *Norte*, seremos capturados por dos lobos y llevados a presencia de la reina *Icebella*, quien molesta por nuestra intrusión en sus territorios, ordena a sus lobos que nos devoren. Sin perder un momento, hemos de tañer la lira que usaba el sauce, cuya dulce música suavi-

zará algo el carácter de la reina, que nos encomendará la misión de acabar con un *Yeti* que ha plantado sus reales en la cueva de cristal de la reina.

Seguiremos a uno de los lobos hasta que nos indique cual es la cueva, y allá nos dirigiremos. Ahora, la rapidez es esencial. El *Yeti* saldrá hecho una furia y se abalanzará sobre nosotros, que le lanzaremos a la cara el pastel que compramos en el pueblo. El monstruo, cegado por la tarta, perderá el equilibrio y caerá al vacío.

Antes de volver, entraremos en la cueva y con el martillo, cogeremos un trozo de cristal de la parte del fondo de la cueva, tras lo cual ya podemos volver junto al lobo que nos guió. De nuevo frente a la reina, que ya conoce nuestra identidad, nos dará las gracias por librarla del *Yeti*, y nos dará la escolta de un lobo, que será nuestro guía para salir de sus helados dominios.

Tras esto, llegamos a una pantalla con vista aérea (desde arriba), en la que hemos de llegar hasta *Cedric*. Teniendo cuidado de no caer por los agujeros, llegaremos hasta él. Una vez arriba, y sin darnos tiempo a reaccionar, una gigantesca ave *Roc* nos atrapará y transportará hasta su nido, donde un enorme huevo está a punto de eclosionar.

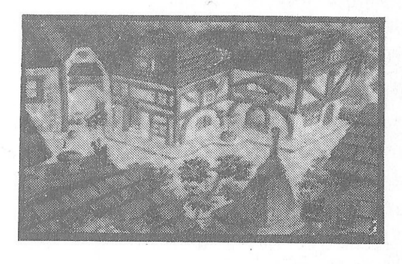
Aquí debemos coger el medallón que está a nuestro lado, tras lo cual el huevo se rompe y la bicéfala cría de ave *Roc* se dispone a devorarnos. Por suerte, somos salvados en el último momento por el águila que alimentamos frente al palacio de la reina *Icebella*, que nos lleva hasta la playa.

En esta misma pantalla, recogeremos del suelo una vara metálica, al lado del agua. Hecho esto, nos encaminamos al *Norte*, donde un pequeño bote llama nuestra atención. Lo primero que debemos hacer es usar la cera (que es lo que queda del panal de las abejas tras quitarle la miel) para tapar los agujeros que tenga el bote.

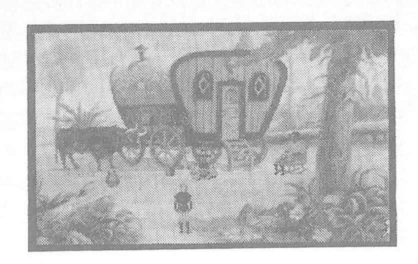
Ya con la nao dispuesta, la empujaremos y estaremos navegando. Si seguimos el rumbo *Este-Este-Este-Este-Sur* llegaremos a la isla de las *arpías*, donde éstas nos harán un "*cálido*" recibimiento. Mientras ellas discuten lo que van a hacer con nosotros, es momento para usar de nuevo la lira, con lo que las arpías nos dejarán tranquilos.

En el suelo hay un pequeño objeto que brilla. Se trata de un anzuelo, que cogeremos antes de dirigirnos al *Oeste*, donde encontramos a *Cedric* en muy mal estado. Tras recogerlo, seguimos hasta la playa, de donde cogeremos un objeto que brilla, que resulta ser una caracola marina. Subimos al bote y navegamos al *Oeste* hasta alcanzar la vivienda de un extraño hermitaño marino.

Tocar la campana que hay junto a la puerta es lo primero que debemos hacer, ya que el hombre saldrá de inmediato. El problema es que está más sordo que una tapia, y no nos oirá hasta que le entreguemos la caracola que cogimos



en la isla de las arpías. Ahora que puede oirnos, le explicamos que nuestro amigo búho está herido, a lo que replicará que pasemos al interior de su vivienda.



El hermitaño usará unos unguentos en *Cedric*, que repondrán su salud en un instante. Ahora el anciano nos dispensará su atención, con lo que le explicaremos el problema que tenemos con *Mordack*, y le preguntaremos dónde está su isla. Como solución, nos dará un excelente guía... nada menos que una sirena. Nos embarcamos ya la seguimos hasta llegar a la isla de *Mordack*.

Por desgracia, nuestra llegada no es muy triunfal, y el bote se estrella contra las rocas que bordean la orilla. Aparecemos mojados y magullados en la playa, donde cogeremos el pez que está a nuestra izquierda, tras lo cual nos iremos hacia el *Norte*, viendo frente a nosotros dos impresionantes estatuas en forma de cobra. Si nos acercamos a ellas, sus ojos empiezan a brillar, y al seguir acercándose, los rayos que lanzan sus ojos nos fulminan. Para evitarlo, usaremos el cristal que conseguimos en la gruta del Yeti en cualquiera de las estatuas.

Solventado esto, llegamos por fin frente a la entrada del castillo de *Mordack*, pero no podemos entrar por la puerta principal. Bajaremos por las escaleras que hay a la izquierda y llegaremos frente a una rejilla en el suelo. Usaremos en ella la barra que cogimos de la playa y tendremos acceso a un laberinto de túneles.

Tras movernos por ellos, en una localidad hay un extraño monstruo similar a un gorila. Si le damos la pandereta, nos hará una demostración de baile, y tras una graciosa cabriola nos dejará. Durante el proceso, se le cae una horquilla al suelo, que lógicamente, debemos recoger.

Volvemos al laberinto y tras recorrer bastantes localidades llegamos a una con una puerta, en la que usaremos la horquilla que recogimos antes, con lo que ya podremos abrir la puerta. Esta nos permite el acceso a una despensa, donde abriremos la alacena de la izquierda. De su interior, cogeremos un saco de guisantes, para posteriormente, dirigirnos al *Norte*.

Llegamos a una cocina, donde una bella joven frota con vigor el suelo. Si hablamos con ella, se asustará terriblemente, y para calmarla, le haremos entrega del medallón que cogimos en el nido del ave *Roc*. Una vez tranquilizada, *Cassima* nos asegura que nos ayudará si nos vemos en dificultades más adelante.

Dejamos la cocina por la puerta de la derecha, y seguimos a la derecha hasta alcanzar un comedor, donde iremos al *Sur*. Sin salir de esta pantalla, al movernos un poco, un monstruo azul nos capturará y arrojará en una mugrienta celda, y sin puerta además. Rápidamente, usaremos el anzuelo en la ratonera de la pared del fondo, y obtendremos un trozo de queso.

Acto seguido, nos sorprende la aparición de *Cassima*, a través de una piedra algo suelta de la pared, y la seguimos sin perder un momento. Es muy importante ahora no perderla de vista, ya que nos extraviaríamos de nuevo en el laberinto.

Llegamos otra vez frente a la

puerta que conduce a la alacena, y de ésta a la cocina. Ahora ya podemos empezar a trabajar para acabar con *Mordack*. Volvemos a la sala donde nos capturaron, y seguimos a la izquierda. En cuando aparezca el monstruo azul, le lanzaremos el saco de guisantes secos que cogimos de la despensa, con lo que



el bicho resbalará y nos dejará tranquilos.

Subimos las escaleras y vamos por la puerta de la izquierda. Esto es el dormitorio de *Mordack*, y aquí está el gato negro que es ahora *Manannan*. Para evitar que avise a su hermano, en primer lugar le lanzaremos el pez que cogimos al llegar a la isla, y cuando esté ocupado comiéndolo, lo meteremos dentro del saco donde estaban los guisantes.

Ya con un incordio menos, vamos al *Sur* y entramos en la biblioteca. Leemos el libro abierto y prestamos atención a los símbolos. Ahora ya podemos salir hacia el *Norte* y volver al dormitorio, donde *Mordack* duerme. Cogemos su varita mágica y salimos por la derecha.

Atravesamos el descansillo y seguimos a la derecha, llegando al laboratorio, donde subiremos las escaleras y caminaremos a la derecha hasta alcanzar una extraña máquina. En ella, pondremos la varita de *Crispin* en la bandeja de la derecha, y la de *Mordack* en la izquierda, para acto seguido lanzar el trozo de queso al globo de cristal que ocupa el centro del artefacto.

Hemos conseguido debilitar la varita de *Mordack* y cargar al máximo la de *Crispin*, que cogeremos de inmediato, ya que enseguida aparece *Mordack* con la intención de ajustarnos las cuestas. Nos apunta con su varita pero el golpe se lo lleva el pobre *Cedric* que entra por una ventana.

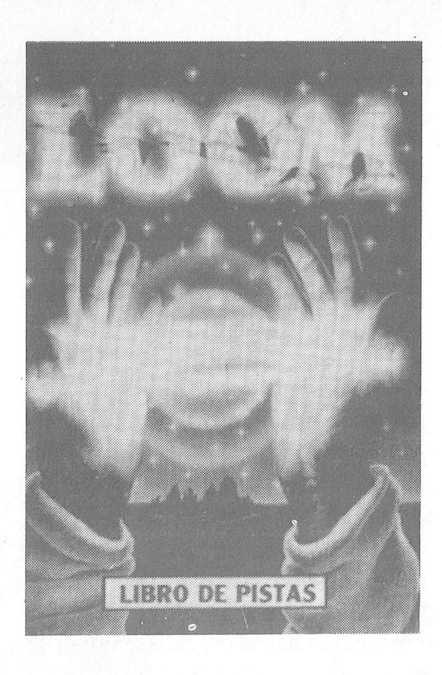
En vista de que su varita se niega a seguir funcionando, *Mordack* se transforma por si mismo en una enorme libélula, y se aproxima a nosotros con malas intenciones. Sin perder un momento, seleccionamos la varita de *Crispin* y la activamos sobre la libélula. Veremos los gráficos que estaban en el libro, que representan hechizos, y usaremos el Tigre.

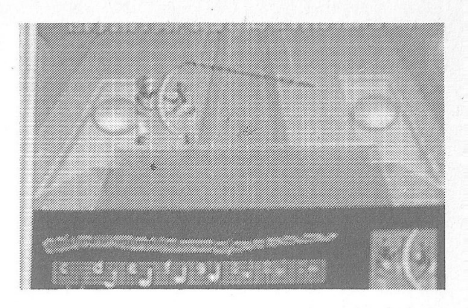
Pero ahora el brujo se ha convertido en un dragón, y tras repetir el proceso anterior, seleccionaremos el conjuro Conejo. De nuevo vuelve *Mordack* a la carga, y esta vez en forma de cobra, pero si nosotros nos transformamos en Mangosta, no ocurrirá nada.

Por fin, *Mordack* se transforma en un anillo de fuego que nos rodea, y para acabar definitivamente con él, usaremos el conjuro de Nube de Lluvia, con lo que lo apagaremos para siempre.

Y ya está. El juego ha concluído. Tan sólo te resta ver la secuencia final y esperar nuestra próxima solución. ¡Hasta la próxima!

El Maestro Aventurero





En la ciudad de los Tejedores

Comienzas el juego en una montaña debajo de un árbol. Una especie de estrella se acerca y te dice que el Consejo de Ancianos te está esperando al pie de la montaña.

Señalas la hoja que hay en el árbol y cuando te aparezca en la parte inferior a la izquierda, colocas la flecha encima de ella y aprietas el *RETURN*, (este sistema lo has de hacer con todos los objetos y situaciones a lo largo del juego), la hoja se cae.

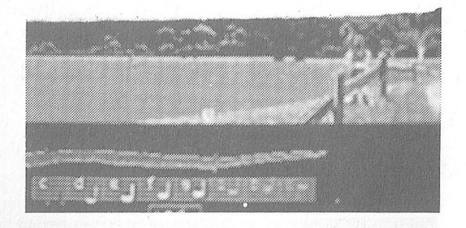
Caminas hacia abajo de la montaña y llegas a tu pueblo, te diriges hacia la primera tienda que hay a la izquierda y entras en ella. Sigues caminando recto y verás un tapiz de color verde, (lo marcas y te dirá lo que representa y su historia), sigues andando y te encontrarás un tapiz de color azul. Haces lo mismo que con el anterior; sigues hacia la izquierda y encontrarás un tapiz que no está completo de color rosa, y haces lo mismo que con los anteriores.

Después de esto llegas donde están los Ancianos que están discutiendo con Hetchel y al final la convierten en un huevo y ellos mismos se convierten en cisnes y salen volando de la habitación dejando un bastón en el suelo. Te diriges hacia el bastón y lo recoges. Aparecerá representado en la parte derecha de tu pantalla con tres letras de música *C, D, E.* señalas el huevo y lo marcas y te dará unas notas musicales, este es el primer *DRAFT*, lo anotas (***ECED***). Señalas el huevo y tecleas las notas en el bastón y el huevo se abrirá saliendo un pato negro que es Hetchel que te informará y te dará varios consejos.

Seguidamente sales de la tienda, te vas hacia la derecha hasta que llegas a la última tienda. Caminas hacia la mesa señalas el libro y lo coges; después vas hacia la olla la señalas y te dará otro *DRAFT* (***DDCD***). Señalas la lana que hay en el cesto a la derecha y (***DDCD***) y verás como cambia su color a **VERDE**. Acto seguido haces lo mismo con la lana que hay a tu izquierda. Vuelves hacia la mesa y señalas el frasco conteniendo el liquido, este se cae y te dará otro *DRAFT* (***GFFE***). Sales de esta tienda y te diriges hacia la tienda de los tapices y los cam-

bias de color (*TODOS DEL MISMO COLOR VERDE*), *DRAFT*: (***DDCD***).

Sales de la tienda te vas hacia la izquierda y encuentras el muelle y al lado de él hay una concha, la señalas y la abres (***ECED***). Ahora vas hacia la derecha y pasada esta tienda hacia arriba y hacia la izquierda te encontrarás en una pantalla con 4 árboles señalas uno por



uno los agujeros que hay en los árboles todos estarán ocupados por un búho excepto uno y te irán dando cada uno una nota, la escribes y tendrás otro *DRAFT* (***CDDC***).

Ahora caminas hacia la izquierda y verás una tumba y encima de ella un búho que no te deja ver la inscripción. Un poco mas a la izquierda de la tumba hay unos espinos señálalos y entonces saldrá un conejo de ellos que asusta al búho que se va hacia el agujero del árbol vacío. Entonces señalas la tumba y podrás leer la inscripción que te revela varias cosas y dice que allí está enterrada tu madre.

Intenta abrir la tumba (***ECED***) y veras lo que pasa es muy curioso pero no se ha de abrir para continuar el juego. Ahora te diriges hacia la derecha y luego hacia arriba hasta llegar al árbol en el que te encontrabas al principio del juego. Cuando llegas allí señalas el cielo y (***ECED***), el cielo se abre y de él sale un rayo que corta el árbol y se cae al río yendo a parar cerca del muelle arrastrado por el agua. Bajamos hacia el pueblo y vamos a mano derecha y entramos en la primera tienda que encontramos y en la cual todavía no habíamos estado, señalamos hacia la parte oscura (no donde está el oro sino cerca de la puerta que hay una especie de barrotes) hasta que te aparezca en la parte inferior los ojos y ponga (*OSCURIDAD*) entonces (***CDDC***) y tendrás la mirada del búho pudiendo ver en la oscuridad.

Allí descubres una rueca, paja y oro. Señalas la rueca y te dará otro *DRAFT* (***DEDC***), ahora señalas la paja y (***DEDC***) y la conviertes en oro. Seguidamente señalas el oro y (***CDED***) y conviertes todo el oro en paja. Sales de esta tienda y caminas hacia la izquierda hasta llegar al muelle, te metes en el agua y te subes en la rama y vas hacia la izquierda hasta que llegas a un *TORNADO*, lo señalas y te dará otro *DRAFT* (***FDDE***), lo vuelves a marca y entonces (***EDDF***) con lo cual lo paras y pasas. Continúas navegando hacia la izquierda y llegas a una isla.

En la ciudad de los Vidrieros:

Al llegar a la isla verás que en tu bastón aparece una nueva letra de música la "*G*" (ya falta menos); caminas hacia la derecha y llegas a la *CIUDAD VERDE* allí entras en una especie de *IGLÚ* y aparecerá un hombre que habla contigo. Terminada la conversación te vas hacia la derecha dentro de esta especie de iglú y encontrarás una copa vacía la llenas (***EFFG***). Ahora sales y te diriges hacia la izquierda hasta que llegas al bosque unos pastores te aparecen al mismo tiempo que suena un nuevo

DRAFT (*CEEG*), te rodean y no te dejan pasar. Te preguntan varias cosas, y la final te vas, dirigiéndote hacia la torre al lado del iglú.

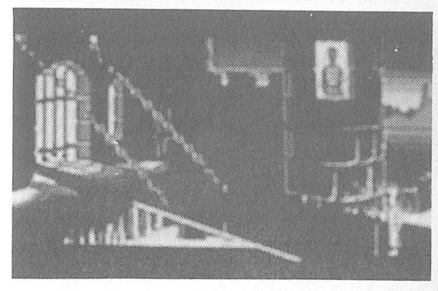
Señalas a los obreros que hay trabajando en la torre y haces el siguiente *DRAFT* (*GEEC*), con lo cual serás invisible a sus ojos. Entras en la torre y verás a dos hombres hablando te acercas y los señalas, oyendo lo que dicen. A continuación de que se vayan te diriges hacia una campana que hay a mano izquierda la señalas y te lleva a la torre donde están trabajando dos obreros, señalas la guadaña y obtendrás un nuevo *DRAFT* (*DFAF*). Continúas caminando hacia la izquierda y te lleva a otra campana que te traslada a donde está la esfera azul. Señalas la bola tres veces y en una de ellas obtendrás un nuevo *DRAFT* (*EFFE*).

Ahora sales de la torre y te diriges otra vez al bosque, cuando aparezcan los pastores los señalas y (*EFFE*), te conviertes en dragón y los pastores huyen despavoridamente. Entonces ya puedes pasar, vas hacia la izquierda y encuentras un pastor dormido y las ovejas paciendo en el campo. Señalas a las ovejas y obtendrás un nuevo *DRAFT* (*DEFA*), con el que podrás despertar a la gente y al revés dormirla (*AFED*).

Sigues caminando hacia la izquierda y encuentras una pradera con varias casas, entras en una de la que sale humo. Allí encuentras a un cordero enfermo lo señalas y aparecerá una pastora que después de hablar contigo te enseñará el *DRAFT* de reanimar a la gente (*CAAC*). Sales, señalas a las ovejas que hay en el campo y les cambias el color (*DDCD*).

Aparece un dragón y te lleva a su guarida, entonces señalas el oro que hay en su guarida y lo conviertes en paja (*CDED*), señalas la paja y le prendes fuego (*EFFE*), el dragón al quemarse sale huyendo de su guarida dejando al descubierto una entrada. Te diriges hacia ella, entras, te vas hacia la izquierda y señalas la oscuridad haciendo el hechizo de ver por la noche (*CDDC*). Caminas hacia derecha, entras por un agujero y caminas hasta encontrar unas escaleras. Bajas por ellas y te vas hacia la izquierda hasta que te caigas.

Ahora estás en el lago, lo señalas y te dará otro *DRAFT* (*ADDA*). Vacías el lago (*GFFE*), y te vas hacia la esfera la marcas tres veces y en una de ellas te dará el *DRAFT* de convertirte en cisne (*CFGC*). Señalas un hoyo seco que hay



cerca de la esfera y vuelves a llenar el lago (*EFFG*). Sales por detrás del árbol, caminas hacia la derecha y llegarás al exterior donde encontrarás un precipicio lo señalas y utilizas la fuerza del tornado (*EDDF*). Ahora se habrá creado una escalinata por la que bajas y llegas a la pantalla en que hay un chico durmiendo y unas tumbas de metal al lado. Señalas al chico y lo despiertas (*DEFA*), te dice que pertenece al gremio de los Herreros y te enseña donde queda su ciudad y se vuelve a dormir. Lo señalas nuevamente y (*ADDA*), con lo que cambias tu personalidad por la de él. Caminas hacia la ciudad de los herreros

y entras en ella.

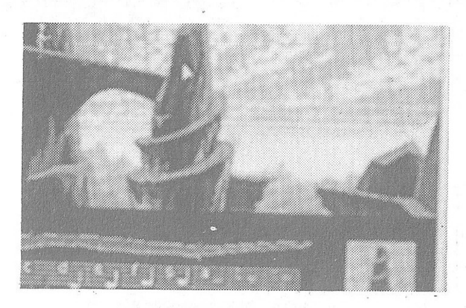
En la ciudad de los Herreros

Caminas hacia la derecha hasta que encuentres a tu jefe que es el encargado de la leñera, este te encierra en el calabozo y te quita el bastón. Señalas la paja que hay en el calabozo y te duermes. El encargado de la leñera echa el bastón al fuego, entonces aparece el pato negro lo recoge y te lo devuelve. Abres la puerta del calabozo (*ECED*), vas hacia la leñera, la señalas y la llenas de troncos (*EFFG*). Bajas por las escaleras y encontraras a un hombre afilando una espada y a otros dos conversando. Señalas a los hombres conversando y oyes la conversación. Después señalas la espada que está afilando el hombre y cuando la tenga levantada la mellas con el hechizo (*FAFD*).

Te encierran en la catedral verde en una jaula. La abres (*ECED*) y sales el Obispo te quita el bastón y se va hacia fuera. Ahora te diriges hacia la esfera que hay allí pero el carcelero te lo impide, dice que te dejará tocarla a cambio de ver tu rostro entonces tu no se lo impides y el carcelero desaparece. Señalas la esfera tres veces y te vas hacia afuera. Allí esta el Obispo invocando algo, entonces se abren los agujeros y aparece el demonio *CHAOS*, tu huyes pero al Obispo lo mata. Vuelves afuera y recoges tu bastón, te vas hacia los agujeros (3) los señalas y entras en ellos reanimando a la gente que parece estar muertos con el hechizo (*CAAC*).

Después de esto vas hacia la izquierda hasta llegar al lago de los cisnes, lo señalas y entonces te habla diciendo que es tu madre y lo que tienes que hacer. Cuando al marcar al cisne siempre te diga lo mismo, vas hacia la derecha y vas cerrando los 4 agujeros que hay abiertos con el hechizo (*DECE*). Al hacer esto consigues la "*B*".

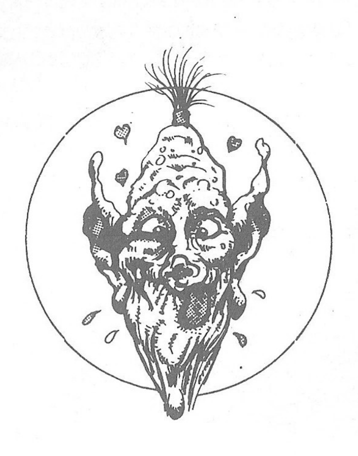
Vuelves al lago de los cisnes y vas



hacia la izquierda, entonces apareces otra vez en la tumba que visitaste al principio del juego. Te diriges hacia la tienda de los tapices hasta que llegues al telar, entonces aparecerá el demonio *CHAOS* y el pato negro. Señalas el telar y te da un *DRAFT* (*BFFC*), señalas al pato y haces (*CFFB*). Señalas otra vez el Telar y te dará otro *DRAFT* (*BFBF*), señalas la pluma del pato y haces (*FBFB*).

Señalas nuevamente el Telar y te da (*BCCB*), señalas el Telar y haces (*BCCB*) y el telar se rasga en dos y consigues la ansiada "*C*" te vas hacia el agujero abierto al partirse en dos el telar te señalas a ti mismo y haces (*CFGC*) y te conviertes en cisne. Con lo cual acabas el juego.

Emilio José Pérez Pérez



MODULO DE:
LA LLAMADA DE CTHULHU

Una cosa que me interesaba incluir en nuestro fancine, en la sección de ***Rol*** *eran módulos. La salida de éste segundo número especial del* ***CAAD*** *me parece el sitio ideal para ello; hay sitio y el módulo se puede incluir completo.*

Hubiese preferido incluir un módulo vuestro ¡pero no he recibido nada, nada de nada! Ni una miserable crítica destructiva he recibido. Total, que he tenido que incluir uno de mi propia cosecha. Si no os gusta, POS YA SABEIS, JOÉ, enviadme los vuestros.

LA SANGRE DE MILAGROS

Este módulo está diseñado para ser jugado en el Madrid de los noventa y por unos personajes que formen algo así como una agencia de detectives. Si queréis jugar el módulo y no tenéis personajes así, podéis haceros otros*(los juegos de Rol pueden ser de "historias" y no de "personajes")* o relacionar a Encarnación de alguna manera con los jugadores. Podéis usar para jugar las reglas de "***Cthulhu Now***", pero no son necesarias. Yo usé las fichas y más o menos las reglas de los años veinte (los precios los tienes bien a mano, por ejemplo) y todo fue muy bien.

Información inicial para los jugadores:

La acción comienza el 22 de marzo de 199_. Encarnación Sánchez Montesinos, viuda, llama a los jugadores o se presenta en su oficina de investigación, si es que tienen. Quiere contratarlos para que localicen a su hija, Milagros de las Rosas Sánchez, que desapareció hace tres semanas. En todo éste tiempo la policía no ha conseguido encontrarla.

Milagros tiene 19 años y estudia 2º de Farmacia. Hace tres semanas salió de casa para ir al último examen, el 28 de febrero, y desde entonces no se le ha vuelto a ver. Llevaba aquel día unos pantalones vaqueros, una camisa blanca con florecitas y un jersey de punto verde y azul claro. Era morena, de piel clara y ojos verdosos. La madre entregará varias fotos de Milagros a los jugadores si se lo piden; una con ella en el zoo un año antes, una de carnet y una con Mila en bañador en una piscina el último verano.

Información para el Máster:

Mila ha sido asesinada por una secta de adoradores de vampiros estelares y bebedores de sangre que se reúnen cada dos meses en las proximidades de la laguna de Mari-Pascuala, en una nave abandonada con el techo descubierto (cerca de Alcorcón) que pertenece a la

empresa Mármoles TRAFIMA, S.L.

El director general de TRAFIMA, José Ramón Castro Usera, lidera la secta de los Caballeros Eternos, que promete la vida eterna aquí en la Tierra mediante la ingestión de la sangre de jóvenes doncellas y su sacrificio "*a los Amos*" (los vampiros estelares).

Milagros fue llevada al sacrificio por un amigo del hijo del líder de la secta y miembro de la misma, llamado Juan Luis García Solís. Juan Luis asistía a las mismas clases que Milagros y que Francisco Ramón Castro (el hijo de José Ramón). Juan Luis y Francisco pensaron en Milagros como una candidata ideal para el sacrificio, y José Ramón estuvo de acuerdo. Juan Luis intentó "*conquistarla*", pero apenas tuvo éxito, y recibió ayuda de José Ramón en forma de "*cartas de amor*".

Milagros acabó cayendo en la red que le tendieron, salió un par de veces con Juan Luis ocultándoselo a su madre y, el día del último examen en vez de ir con los compañeros como le dijo a su madre, se fue con Juan Luis a "*pasarlo bien*". Este la drogó y la llevó al sacrificio.

Cuando el vampiro estelar acabó con ella, la secta se libró del cadáver de la forma habitual: Con papeles falsos y la colaboración de un profesor de la Facultad de Medicina sectario, Alfonso Marquière Dumas, fue ingresada en la morgue de la Facultad, donde los estudiantes se "*encargan*" de borrar las pruebas.

Esa es la historia y con eso podríais improvisar una o varias partidas. Un esquema así es todo lo que un Master necesitaría para desarrollar su propio módulo. Os invito a hacer vuestras propias historias macabras. Pero continuemos con el módulo.

La secta está a punto de realizar otro sacrificio: la "*novia*" de Francisco, Pilar Ballesteros Ocaña, va a sufrir el mismo destino que Milagros el día 26, lo cual les da un margen de actuación de 4 días a los jugadores.

DESARROLLO

En la casa de Milagros

Calle de Berna 13, 3º derecha. Encarnación los recibirá amablemente las veces que vayan por las tardes; por las mañanas estará trabajando como cajera en un Banco próximo donde también la podrían encontrar. Ella contestará a todas las preguntas que los jugadores le hagan, y les permitirá registrar por la casa, aunque les dirá que la policía ya lo hizo. Cuanto más le pregunten más triste y apagada se irá poniendo Encarnación.

Si los jugadores registran la habitación de Milagros, una tirada de "*Descubrir*" les permitirá encontrar un paquete con tres cartas de amor, escondido en un bolsillo de un anorak. Las cartas tienen como remite:

Juan Luis García Solís
Colegio Mayor Mendel
Paseo Juan XXIII, s/n
MADRID

Son de hace unas siete semanas. Una tirada de "*Grafología*" permitirá descubrir que son de un hombre adulto, y si comparan la letra con la de Juan Luis verán que no son de él. Encarnación estará realmente sorprendida con ése descubrimiento.

En el colegio mayor

Allí podrán contactar con Juan

Luis, pero no sacarán mucha información por las buenas. Si se le enseñan las cartas, las reconocerá como suyas e intentará quedárselas *"por motivos sentimentales. Es tan poco lo que me queda de ella..."*. Si se le presiona demasiado, avisará a la secta , que mandará algún matón para que acabe con los jugadores.

Si se consigue registrar la habitación de Juan Luis por algún método *"ilegal"*, se podrá encontrar una carta sin remite, abierta, dirigida a Juan Luis que dice:

"Estimado camarada:

Es el momento propicio. No esperes más. En la próxima luna tendrás que hacerlo. Te esperamos junto al lago, como siempre. El Gran Hermano está contento contigo y los Amos aguardan satisfechos.

¡Iä, Shülbgarg!

J.R.C."

El sello es de 17 pesetas (local) y el matasellos es de hace un mes.

Son cosas que normalmente no se dicen, pero puedes preparar todas estas cartas antes de jugar: Coges un sobre, lo cierras, lo abres con un cortaplumas, metes la carta copiada con la letra más rara que puedas hacer, pones el remitente y el destino. Puedes copiar incluso el matasellos con un punta fina negro o con lápiz de carboncillo, y para no poner el selle, puedes recortar ese trozo de sobre simulando que alguien lo ha cogido para su colección.

En la Facultad de Farmacia

No resultará fácil encontrar a los compañeros de Milagros. Pueden preguntar en Secretaría (tirada de *"elocuencia"* para convencerles de que les busquen la clase). Si encuentran la clase podrán conocer a Pilar y a Francisco. También podrán hablar con otros compañeros de Mila, o con Juan Luis, pero no sacarán nada en claro. Todos les dirán igual: Mila era una buena chica, una estudiante normalita, y que el día 28 salió con Juan sin decírselo a su madre porque no querían que se enterase. Juan Luis dirá cuantas veces sea necesario que la llevó en su coche hasta la puerta de su casa en la calle Berna.

Resultará más interesante registrar el coche de Juan Luis (*"Mecánica"* para abrirlo si no se consiguen las llaves. La puerta tiene *FUE 22*). En la guantera se puede encontrar el traje ritual de Juan (túnica blanca con manchas parduzcas de sangre en el pecho y capucha roja que deja al descubierto sólo la boca y los ojos), así como una jeringuilla, con restos de la droga que usó con Pili.

En la Facultad de Medicina

Alfonso Marquière Dumas es profesor de cirugía en la facultad, especializado en cardiología. Se puede hablar con él, pero es muy hábil en ocultar información. Si se pregunta por ahí por él, se dirá que es un buen profesor, aunque un poco rarillo. Alguien dejará caer en tono de broma que le gusta demasiado *"la sangre"* y que se encuentra muy bien en la Morgue.

Si se baja a la Morgue se encontrarán con la desagradable sorpresa del cadáver de Milagros, bastante *"maltratado"*. Por supuesto, en la Morgue tendrán que colarse de alguna manera.

En los archivos (después de colarse, claro) de la Facultad, podrán los jugadores localizar con tiradas de *"Derecho"* y *"Buscar libros"* simultáneas, los papeles necesarios para relacionar a Alfonso con otros diez cadáveres de chicas jóvenes. También se encontrarán los

papeles que indican cómo ha sacado de la Facultad cantidades apreciables de droga que ha usado la secta con las víctimas. *Por supuesto, cuando algún personaje es flagrantemente descubierto pondrá los pies en polvorosa.*

En la casa de Alfonso

Situada en la calle Maestro Alonso, 13, 2º B, es un piso modestito que oculta la mayor parte de las pruebas necesarias para empapelar a la secta.

En su biblioteca se pueden encontrar libros de medicina, cirugía, astronomía, torturas y un manuscrito realizado por José Ramón a partir de varios libros de los Mitos. Contiene varias veces los hechizos *"Convocar/atar a un Vampiro Estelar"* (x3) así como bastante información sobre ellos (***+4% en Mitos y -1d4 en COR***).

Con una tirada de descubrir se podrá localizar bajo la cama una caja de polvorones que contiene el traje ritual de Alfonso, su daga ritual (todo manchado de sangre) y un álbum de sellos en el que los miembros de la secta han firmado con sangre su nombre completo, y en el que Alfonso guarda un mechón de pelo con el nombre de sus víctimas (¡más que suficiente para enrejarlos a todos!).

¡Al rescate!

Si la secta se ve muy presionada por los jugadores, puede adelantar la fecha del sacrificio de Pilar. También puede pasar que los investigadores sean muy lentos y la fecha llegue. En cualquier caso, Pilar los llamará en algún momento y les dirá que por favor vengan a hablar con ella, que cree que Francisco se trae algo raro entre manos. Mientras los jugadores se dirigen hacia allá se cruzarán con el coche de Juan Luis o el de Francisco, en el que van los dos y una pataleante Pilar.

Deberían seguirlos o perseguirlos hasta la nave abandonada en Alcorcón, donde Francisco y Juan Luis arrastrarán hasta el interior a una Pilar ya drogada. En el interior estará toda la secta. Será el momento de acabar con ella (15 tíos). Los sectarios irán ataviados con las ropas rituales y armados con sus dagas. Defenderán a sus líderes a muerte. José Ramón intentará llamar a un Vampiro Estelar para acabar con los jugadores y llevar a cabo el sacrificio.

Final

Si los jugadores consiguen acabar con la secta reuniendo todas las pruebas necesarias y salvar a Pilar, recuperarán ***1d10 COR***. Si no salvan a Pilar habrá una pérdida de ***1d4 COR***. Si Pilar desaparece y ellos no descubren nada perderán ***1d6 COR***.

Personajes implicados

Francisco Ramón



FUE 13 CON 15 TAM 13 INT 17 POD 17
DES 8 P.V.14 P.M.17 COR 0
Hechizos: *"Convocar/atar Vampiro Estelar"*
Química: 43 %

Esquivar: 55%
Daga: 75 %
Elocuencia: 70 %
De aspecto muy diferente a su amigo, pelo engominado, chaqueta, corbatita y zapatos lustrosos.

Juan Luis
FUE 9 CON 10 TAM 13 INT 10 POD 15
DES 9 P.V.12 P.M.15 COR 0
Hechizos: "*Convocar Vampiro Estelar*"
Química: 40 %
Esquivar: 50%
Daga: 60 %
Es de aspecto flaco y blanquecino, de pelo revuelto y ropa desordenada.

José Ramón
FUE 14 CON 12 TAM 15 INT 14 POD 20



DES 9 P.V.14 P.M.20 COR 0
Hechizos: "*Convocar/atar Vampiro Estelar*", "*Signo de Conjuración*"
Daga: 80 %
Elocuencia: 75 %
Esquivar: 60 %
Hombre cuarentón de aspecto sano, pero casi calvo y cierta mirada de superioridad que resulta desagradable. Es viudo desde hace 10 años. Su mujer murió en un desafortunado "*accidente*" de automóvil poco después de que él comenzase a leer los libros de los Mitos. Este hecho se puede encontrar reflejado en periódicos o en los archivos de la policía. Se hizo una investigación pero no se encontró nada en su contra. En realidad su mujer fue la primera víctima de los Vampiros, y el ocultó el hecho simulando el accidente.

Alfonso Marquière Dumas
FUE 10 CON 10 TAM 14 INT 16 POD 21
DES 12 P.V.12 P.M.21 COR 0



Hechizos: "*Convovar/atar Vampiro Estelar*"
Medicina: 60 %
Tortura: 70 %
Daga: 80 %
Elocuencia: 40 %
Este hombre de ascendencia francesa, fina apostura, tranquilo de habla y aspecto de buena persona, es en realidad un depravado con gran gusto por las mujeres y los muertos. Disfruta como el que más durante los sacrificios, de los que es co-oficiante junto a José Ramón.

Sectario típico
P.V.13 CON 11 DES 10
COR 0 P.M.12
Hechizos "*Convocar Vampiro Estelar*"
Esquivar: 40 %
Daga: 40 %

Matón que puede enviar la secta contra los jugadores

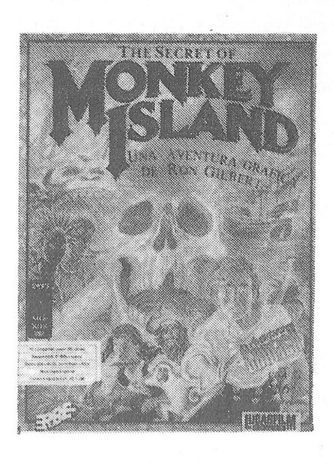
P.V.15 CON 15
DES 12 COR 40
Esquivar: 30 %
Pistola: 70 %
Rifle: 60 %
Usará un rifle con mira telescópica (***1 tiro por asalto, 1d10 de daño***) o bien una pistola de 9 cargas del 38 (***2 tiros por asalto, 1d10 de daño***).

Sé que a éste módulo le faltan algunos detalles, pero no he querido alargarlo más para no coger más extensión de éste CAAD especial. No creo que tengáis ningún problema para completarlo y adaptarlo a vuestro gusto, pero si tenéis algún módulo, o queréis enviar alguna colaboración o tenéis alguna pregunta sobre cualquier otro aspecto de Rol, ya sabéis, escribidme a:

Juan Antonio Paz Salgado
Plaza de Cartaya, 2, 1º A
28024 MADRID

Nada más, nos vemos en el próximo fanzine.

Melitón Rodríguez



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Con diez cañones por banda. Viento en popa a toda vela, no corta el mar si no vuela, un velero bergantín... Pero, ¿en qué demonios estaría yo pensando?.

Vayamos al grano. Lo que tengo ante mí es nada menos que la aventura gráfica Monkey Island y he sido elegido, por el magnánimo dedo de nuestro estimado director del *CAAD*, para hacer de ésto una solución serializada.

Veremos que tal sale este rollo.

Primero procederemos a las presentaciones. Mi nombre es ***Guybrush Threepwood***....... ¡***Chrupchrup*** no!. ¡***Threepwood***! y acababa de llegar a las costas de la Isla de ***Mêlèe***, un punto remoto entre el mar Caribe, para conseguir mi única ambición: ser un fiero y sanguinario pirata, terror de los mares.

El primer contacto que tuve en la isla fue con un viejo vigía, que se calentaba bajo las estrellas a la lumbre

de una hoguera. Después de saludarle y presentarme le expliqué cual era mi ambición. El viejo me miró divertido, pero me indicó que para empezar debería hacer una visita a los capitanes piratas que frecuentaban un tal *Scumm* Bar.

Como ya tenía algo por donde empezar bajé hasta el pueblo y al encontrar ese bar, entré en él. Un tufo pestilente de eflúvios de alcohol y de ese extraño mejunje venenoso llamado grog me recibió al entrar, y mis atónitos ojos pudieron ver a una panda de piratas ebrios celebrando un gran festín.

Preguntando a uno de ellos me indicó hacia un reservado donde tres capitanes piratas bebían de ese grog jarra tras jarra. Hablé con ellos y, tras casi morirse de risa al exponerles mis sueños, me indicaron que si conseguía pasar tres pruebas conseguiría convertirme en un sanguinario pirata. Una era vencer al ***Sword Master de Mêlée Island***. La segunda encontrar un tesoro oculto y, la tercera, robar un extraño ídolo de la mansión de la gobernadora.

Dispuesto a superar las tres pruebas esperé a que el cocinero del *Scumm* estuviera distraído para entrar en su cocina. Allí me hice con un cacho carne, una especie de cacerola y, tras espantar a una gaviota inoportuna, un arenque.

Después abandoné el lugar y decidí explorar el pueblo. Allí me encontré con los pintorescos habitantes de *Mêlée* y con un tipo que pretendía venderme un plano que indicaba la manera de encontrar el famoso tesoro escondido de la isla. Como mis telarañosos bolsillos estaban sin un maldito doblón tuve que renunciar a la compra. Más allá del arco encontré una tienda con objetos a la venta bastante interesantes, pero como seguía sin un real decidí ganarme algunos.

Junto a la tienda me salió un tipo con cara de amargado que se presentó como el sheriff de ***Mêlée*** y pareció que no le caía nada bien pues me invitó a que abandonara el pueblo.

Por conveniencia, obedecí la invitación del ***Caramargao***, y fui a dar una vuelta por la isla. En una explanada di, nada más y nada menos, que con un circo. Allí me encontré con los hermanos ***Fetuccini*** que parecían tener problemas con un cañón. Después de saludar-



les me informaron que tenían que probar el cañón para lanzar al ***Hombre Bala*** pero que no tenían ningún voluntario para hacerlo. Me ofrecieron 178 doblones a cambio de que me metiera en la boca del cañón y acepté gustoso. Me puse la cacerola que había "*adquirido*" en el ***Scumm Bar*** por casco y, tras un aparatoso vuelo, me di de morros contra uno de los pilares que sujetaban la carpa.

Tras recuperarme, los hermanos ***Fetuccini*** me pagaron lo prometido y, con ese dinero, volví al pueblo y pude adquirir ese plano del tesoro oculto además de una espada y una pala de la tienda del viejo majadero.

Con esas viandas me dirigí hacia un gimnasio al norte de la isla, donde un tal ***Capitán Smirk*** daba lecciones de es-

E D I T O R I A L

Estimado amigo (o amiga):

Este libro de soluciones que tienes en las manos no es un ejemlar aislado realizado por varios autores. Cada una de las personas que han realizado estas soluciones, así como el que redacta esto, pertenecen al CAAD, siglas del Club de Aventuras AD.

El CAAD es un club de y para aventureros. Tenemos una publicación bimestral (de hecho, este libro es parte de nuestra tirada), en la que se tratan todo tipo de temas relacionados con la aventura, no sólo soluciones como en este. Tenemos secciones para todos los gustos, y entre ellas puedo citar programación de aventuras, resolución de dudas y bloqueos en juegos, desarrollo de argumentos, pasatiempos, mapas, introducción a la aventura y otras muchas cosas que no cito por falta de espacio.

En el CAAD se han iniciado multitud de nuevos aventureros, entrando más de lleno en el mundo de la aventura y conociendo campos que les eran totalmente extraños, ya que el CAAD no se limita a la aventura por ordenador. Tenemos amplias secciones de juegos de rol e incluso de juegos por correo.

Para formar parte del CAAD y ser socio, tan sólo debes mandar un giro postal o un cheque a nombre del club por valor de 1.500 (mil quinientas pesetas) a la siguiente dirección:

CLUB DE AVENTURAS AD

Apartado de Correos 319

46080 VALENCIA

Ello te dará derecho a recibir inmediatamente tu tarjeta personal y exclusiva de socio, en la que consta tu número de miembro del CAAD, así como a recibir en tu domicilio cuatro ejemplares de nuestra publicación en un periódo de seis meses.

Si decedes ser socio directamente, manda el cheque o el giro junto con tus datos personales y pasará a formar parte de esta gran comunidad aventurera. En caso de que desees recibir una información más completa sobre el club y sus actividades, escribenos a la dirección arriba reseñada y te la enviaremos sin tardanza.

Y esto es todo. Esperando que tu también te unas a nosotros, se despide tu amigo:

Juan J. Muñoz Falcó

Direcrtor del CAAD





ESTAMPAS AVENTURERAS, N.º 2

CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAA

CONCURSO **CHICHEN-ITZA**

Para celebrar que esta aventura está en el mercado, el CAAD ha convocado un concurso en el que pueden participar todos sus miembros. El único requisito es pertenecer al **Club**.

El modo de ganar es sencillísimo, tan solo responder a una preguntita de nada:

¿Cual es la última orden que hay que teclear para acabar el juego?

Aquellos **DIEZ (10)** socios cuyas respuestas (correctas, claro) lleguen en primer lugar, serán agraciados con una reproducción fideligna del objeto que el mismo **KUKULKÁN-QUETZALCOATL** te entrega al acabar tu misión.

Envía tu respuesta a:

CAAD
Apartado de Correos 319
46080 - VALENCIA

Si aún no eres socio, no sabes que te pierdes. ármate rápidamente de tinta y papel y escríbenos. Te remitiremos cumplida información acerca del **Club** y sus actividades.

grima, tropezándome con un tipo raro que me permitió el paso a cambio del arenque arrebatado a la hambrienta gaviota.

Durante las lecciones, además del buen uso de la espada, el *Capitán Smirk* me aplicó en el empleo de la mala lengua; una buena réplica al insulto de un adversario es la mejor arma con la que podía contar.

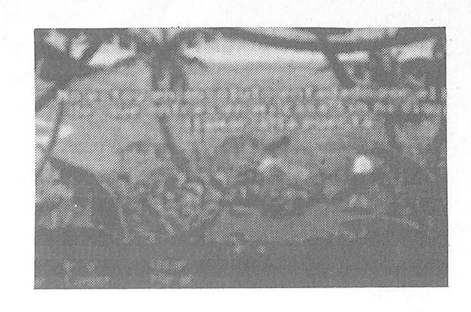
Después del aprendizaje decidí ir en busca del *Sword Master* para enfrentarme con él y, así, tuve la ocasión de probar mis recién adquiridas habilidades con los piratas que por ahí pululaban. Así fui aprendiendo nuevos insultos y réplicas hasta que estuve bien preparado para enfrentarme al *Sword Master*.

Pero nadie parecía saber donde vivía ese afamado espadachín, sino tan sólo el viejo chiflado del tendero. A mi pedido, el viejo aceptó gustoso y fue en busca de él pero, al volver, me vino con la noticia de que el *Sword Master* pasaba de mí y que me tirara al río, si así me apetecía.

Le volví a rogar al tendero que insistiera y, al aceptar, le seguí hasta la guarida del *Sword Master* que, ante mi asombro, resultó ser una hermosa y buena moza de armas tomar.

Cuando estuvimos frente a frente la reté y entablamos un cruento duelo. Tras un arduo intercambio de insultos y réplicas logré vencerla al fin y, a cambio, recibí de ella una camiseta que me acreditaba como vencedor en el duelo con la *Sword Master*.

Estando en el bosque de la *Sword* Master seguí las indicaciones del plano del tesoro y, tras encontrar el sitio indicado, cavé con la pala y allí encontré con una vulgar camiseta. Como parecía no



haber nada más abandoné el lugar y, mientras volvía hacia el pueblo, encontré entre el bosque unas plantas amarillas y les arranqué unos pétalos.

Ahora me quedaba la parte más difícil: robar el ídolo de la casa de la gobernadora. Así que me dirigí hacia la mansión, que se encontraba a las afueras del pueblo, y me encontré con el problema de unos fieros marilines que me impedían el acceso hasta la mansión. El cacho de carne sazonadas con los pétalos amarillos me resolvieron el problema y pude penetrar, sin llamar la atención, dentro la casa.

La mansión parecía desierta y esa situación parecía propícia para mis propósitos; pero, al entrar en una de las habitaciones, los acontecimientos se precipitaron: apareció el sheriff *Caramargao*. Entre puñetazo va y puñetazo viene logré hacerme con un repelente de ardillas además de descubrir el ansiado ídolo escondido tras unos barrotes. Tras deshacerme del *Caramargao* intuí que la única manera de hacerme con ese ídolo era raer los barrotes con una lima.

Abandonando la mansión me dirigí a la prisión que se encontraba cerca de la iglesia donde encontré a un reo con algunos problemas. Uno de ellos era el mal aliento, cosa que pude comprobar con ésta hermosa nariz que Dios me ha dado. Así que volví a la tienda del

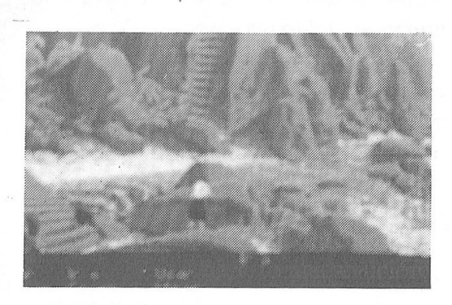
viejo y le compré una bolsa de caramelos de menta. Eso pareció solucionar los problemas de aliento del preso, sin embargo tenía un problema aún más gordo con las ratas que pululaban por su celda. Con el repelente de ardillas solucionamos el problema y él, a cambio, me regaló una tarta que le había llevado su mamá.

Cómo por esos tiempos yo seguía una dieta a base de ***Biomanan*** con ensaimadas, tuve que renunciar a comerme la apetitosa tarta pero dentro de ella pude encontrar un regalo bastante preciado: una lima.

Ya con la lima pude hacerme con el ídolo en el preciso momento en que ***Caramargao*** se recuperaba y me detenía.

Y fue, precisamente, en ese momento cuando hizo acto de aparición la dueña de la casa: la gobernadora ***Marley***.

Ambos no miramos a los ojos e



invisibles chispas de amor saltaron entre uno y otro, mientras sentía como el corazón me latía con desesperación y me quedaba sin resuello pues ¡se me había olvidado respirar!.

La gobernadora, con una voz que a mis oídos llegó como música celestial, despidió al ***Caramargao*** y nos quedamos solos. Con su dulce y deliciosa voz me preguntó cosas sobre mí pero estaba demasiado ruborizado y emocionado como para responder y fue en ese preciso momento cuando hice el mayor descubrimiento de mi vida: me había enamorado de la gobernadora ***Marley***.

Después del interrogatorio, mi amada me dejó libre para partir y ella retornó a su despacho, dejando en el aire el dulce aroma de sus cabellos y el sonido de su voz.

¡Bueno!, pensé cuando hube bajado al mundo de los mortales, ya he conseguido las tres pruebas.

¡¡¡¡Ya soy un valeroso y sanguinario ***PIRATA*** con mayúsculas!!!!

Con alegría decidí ir al ***Scumm Bar*** y enseñar a los capitanes piratas mis tres trofeos cuando, ¡oh no!, volvió a aparecer ***Caramargao*** y, esta vez sí, con cara de pocos amigos.

-¡Por las barbas del pirata ***Barba Negra***! -exclamé.- Me lo encuentro hasta dentro mi jarra de grog, ***Caramargao***.

-Ah, si jovencito imberbe -dijo él entre risas.- Mira que regalito te hago.

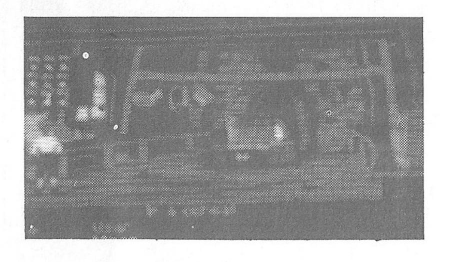
Así que me hizo un extraordinario regalo: una cuerda, atada al ídolo la cual me puso por corbata y me arrojó al mar.

Pero me resultó fácil salir del atolladero y logré alcanzar el muelle. Una vez a salvo vi como un fantasmagórico barco se alejaba del muelle y se perdía por el horizonte. Me preguntaba por qué ese barco me había causado escalofríos cuando la respuesta me llegó muy pronto: apareció el viejo vigía con una nota para mí. Allí leí que el malvado y fantasma pirata ***LeChuck*** había raptado a mi amada gobernadora y se la había llevado a su guarida enclavada en ***Monkey Island***.

Quedé inmóvil sobre el muelle mientras asimilaba la noticia: Mi amada raptada por un pirata fantasma y llevada

lejos de allí.

-¡Debo rescatarla! -pensé en voz alta pero había una dificultad: parecía que todo el mundo había huido en des-



bandada y necesitaba un barco además de una tripulación.

Con ánimos renovados me dirigí a un puesto de compra- venta de barcos de segunda mano que se encontraba al norte de la isla y allí tuve mi primer contacto con un individuo llamado *Stan*.

Ese tal *Stan* resultó ser el tío más plasta y plomazo que yo jamás me haya echado en cara. Después de una larga y aburrida perorata sobre sus inmejorables condiciones y su buena mercancía, que me provocó un fuerte dolor de cabeza, resultó que sus barcos estaban muy lejos del alcance de mis bolsillos. Pero el plasta me informó que podríamos negociar si contaba con el aval del tendero del pueblo.

Rápidamente me dirigí al tendero y le expuse mi problema. Al principio pareció dispuesto y se dirigió a la caja fuerte y la abrió con la combinación (que anoté). Pero luego pareció arrepentirse y se negó a darme el aval.

Pensando que el tendero era fácil de engañar le pedí que fuera, de nuevo, en busca del *Sword Master*. A regañadientes aceptó y, al quedarme solo, abrí la caja fuerte con la combinación y me hice con el aval.

En la plaza del reloj del pueblo encontré un sitio donde parecían vender pollos y allí me hice con un pollo de goma que dentro contenía una polea. También allí me llevé un gran susto: un extraño mago estaba sentado sobre un trono y me ofreció sus servicios de adivinación.

Acepté gustoso, más para darle el gusto a ese mago que por otra cosa, y me contó cosas sobre mi futuro como que en una isla lejana un temible pirata fantasma tenía su guarida en las profundidades de la isla. También me contó que una raíz podía acabar con ese espectro y que unos caníbales, tal vez, podrían ayudarme.

Sin saber si creer en las profecías del mago loco, regresé al puesto de *Stan* y tras un arduo regateo, rechazando todas las opciones que me ofrecía (lo que me provocó otro fuerte dolor de cabeza y un odio eterno hacia ese larguirucho ladrillo), logré hacer que me vendiera uno de sus barcos. Además, el plasta me regaló una brújula magnética, un trío de folletos y una tarjeta.

Pero, ahora, necesitaba una tripulación. Así que decidí liberar de su cautiverio al preso de la cárcel. Para ello recogí todas las jarras de cerveza que estaban sobre las mesas del ***Scumm Bar*** y llené una de ellas con esa especie de ácido sulfúrico llamado ***grog***, que se encontraba en el barril de la cocina. Así me dirigí hasta la prisión, pasando el grog de una jarra a otra, y apliqué el mejunje contra la cerradura de los barrotes. La cerradura chiscó y se fundió y la puerta se abrió. El preso, en agradecimiento, me dejó plantado con la palabra en la boca.

Alguien que podía también ayudarme en el rescate de mi amada gober-



nadora era *Carla*, la *Sword Master*. Al encontrarme con ella le expliqué lo que ocurría y le enseñé la extraordinaria nota que me entregó el vigía. *Carla*, aunque de mala gana, aceptó formar parte de la tripulación.

Ya tenía dos tripulantes y, ahora, me faltaba un tercero. Así que me dirigí hacia el norte de la isla de *Mêlée* donde un extraño islote permanecía unido con la isla a través de un cable. Usando el pollo pasé al islote y entré en la casa ubicada en ese lugar.

En esa casa me encontré con un gigantón pirata que aceptaba formar parte de mi tripulación si lograba pasar una terrible prueba: enfrentarme a un horrible monstruo encerrado tras enormes puertas blindadas.

Acepté enfrentarme con ese horrible monstruo que resultó ser...¡una cotorra!.

Después de haber pasado el suplicio de conocer al plasta de *Stan*, pasar la prueba de la cotorra fue cosa de niños.

El gigantón, asombrado de mi valentía, aceptó formar parte de la tripulación. Así que volví al muelle del pueblo y allí estaba mi barco y toda mi tripulación: *Carla la Sword Master*, *Otis* el preso y el capitán *Meathhook*.

Los cuatro embarcamos y emprendimos nuestro viaje en rescate de mi amada *Marley*; en fin, nos dirigíamos hacia *Monkey Island*.

Pero durante la travesía ya empezaron los problemas: ninguno de los cuatro sabíamos donde diablos se encontraba *Monkey Island*. Y, para más *INRI*, la tripulación se me amotinó, como si de Rebelión a Bordo se tratara, y se me tumbaron a la bartola a tomar el sol y a disfrutar de ese crucero por el Caribe.

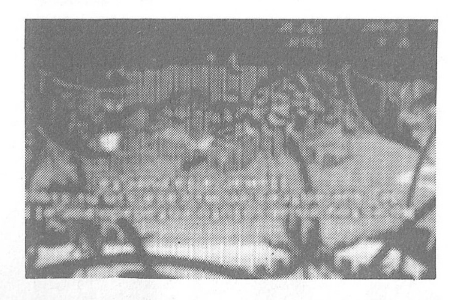
Así que, una vez más, me encontraba solo, por así decirlo. Investigando por el barco descubrí en un cajón de un camarote, un libro que había pertenecido al anterior capitán de ese paquibote. En él leí que sus anteriores dueños habían intentado encontrar *Monkey Island* y, al parecer, lo hicieron pero nunca regresaron. También pude leer que antes de encontrar *Monkey Island* habían estado preparando un extraño potage y que, durante su cocción, se produjo una extraña explosión que los transportó hasta la isla de los monos.

Recorriendo el barco de un extremo a otro encontré una bandera pirata ondeando en el mástil y me hice con ella. Ya en la cocina, dentro un armario, encontré una caja de cereales en cuyo interior se encontraba una llave. Esa llave abrió un armario del camarote del capitán y dentro encontré un cofre. Del cofre logré conseguir la extraña receta del potage y unas ramitas de canela. Así que, leyendo la receta, resolví preparar la misma poción.

Para realizar el mejunje necesitaba unas ramas de canela, hojas de menta, una calavera humana prensada, tinta de calamar, sangre de mono, un pollo, azafrán y varias cochinadas más. Como es natural, no poseía nada de eso conmigo y en el barco no parecían existir esos ingredientes, así que debía meter en la cacerola que se encontraba sobre

el fuego de la cocina todos aquellos ingredientes que se asemejaran a los de la receta.

Para empezar, metí las ramas de canela que encontré en el cofre. Por las hojas de menta metí varios caramelos que le compré al tendero. Por la calavera humana empleé la bandera pirata. Por la tinta empleé la tinta china que



encontré sobre la mesa del camarote del capitán. El vino que encontré en la bodega lo empleé como sangre de mono. El pollo de goma también fue a parar a la cacerola, así como un poco de pólvora cogida, también, de la bodega, y algo de cereales.

Con tanta porquería metida en la cacerola, de ahí no podía salir nada bueno y una enorme explosión asoló el barco que me dejó lelo.

Al despertar subí hasta la cubierta y descubrí, ante nosotros, las costas de ***Monkey Island***.

Sin embargo, la isla todavía estaba demasiado lejos y el barco no parecía tener un bote de desembarco. Pero lo que sí tenía era un cañón, y eso me recordó a los hermanos ***Fetuccini***.

Bajé a la bodega y cogí un poco de pólvora y una cuerda escondida dentro un baúl. En la cocina encontré una cacerola que quedaba perfecta al tamaño de mi cráneo y subí a cubierta.

Así que con la cuerda improvisé una mecha y la pólvora la metí dentro del cañón. Con algo de fuego de la cocina, aprovechando la nota que me había entregado el vigía de la isla de ***Melèe***, hice de hombre bala y aterricé de cabeza en las playas de ***Monkey Island***.

Ya estaba en la tan temida ***Monkey Island*** y, ahora, debía localizar la guarida del fantasmón ***LeChuck*** y rescatar a mi amada ***Marley***.

En la playa donde había aterrizado descubrí un platanero, cargado de plátanos inalcanzables, y, varada en la orilla, un bote sin remos.

Sin más que hacer allí, decidí inspeccionar la isla y me adentré en la espesura.

Lo primero que descubrí en ***Monkey Island*** era que la isla estaba dividida en dos por una alta cordillera de montañas infranqueables. Si quería inspeccionar la parte norte sin remedio debería llegar hasta allí por mar.

En el noroeste de la isla encontré un pequeño fuerte donde un viejo cañón parecía hacer guardia. Tumbando el cañón me hice con algo de pólvora, con una bala de cañón y con un catalejo. Entonces recibí la visita de un extraño náufrago que me largó un rollo sobre una máquina recoge-plátanos que le habían robado los caníbales de la isla. Me prometió que si se la devolvía él me obsequiaría con una llave que abría la entrada a la guarida del fantasma de ***LeChuck***.

Siguiendo con la ispección de la isla me encontré con un macaco con cara de hambre y con un profundo barranco. Allí, en el inalcanzable fondo del precipicio, habían un par de remos que me serían indispensables si quería investigar por el norte de la isla. Con un trozo de cuerda que poseía logré bajar hasta

una cornisa, pero los remos todavía se encontraban muy abajo.

Hacia el centro de la isla encontré una presa que impedía el libre paso de las aguas por un río que se encontraba seco. Bajo una piedra, que resultó ser una piedra de mechero, encontré una nota sin interés. Allí también encontré unas escaleras que conducían hacia una atalaya. Subiendo por la atalaya me encontré con un extraño artefacto, una especie de catapulta prehistórica y, ya en lo alto de la colina, tuve una maravillosa perspectiva de ***Monkey Island***.

Bajé de la atalaya y, siguiendo por el cauce seco del río, llegué hasta un claro donde un desdichado había sido ahorcado. Me percaté, así mismo, de que el fiambre sostenía entre las manos una cuerda que me sería necesaria para alcanzar los remos. Además descubrí que la soga con la que habían ahorcado al tipo estaba atada a un tronco en medio del lecho del río seco.

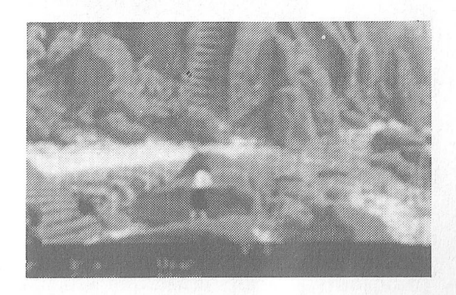
En el extremo más oriental de la isla me topé con una gran explanada y, protegida tras una infranqueable empalizada, una enorme cabeza de mono.

Junto a la empalizada unos totems parecían hacer guardia. Delicadamente, le toqué las narices a uno de los totems y parte de la empalizada desapareció, dejándome paso libre hacia la enorme cabeza de mono. Sin embargo, al soltar las narices del totem, la empalizada se cerró de nuevo.

Habiendo explorado todo lo explorable que había en la isla regresé hasta lo alto de la atalaya. Allí, cerca del borde de la cima, se encontraba una voluminosa piedra. Empujé de ella y cayó sobre la extraña catapulta que se encontraba debajo, accionándola.

De pronto salió despedida una gran roca que, con una puntería asombrosa, acertó de lleno sobre el barco que había comprado al plasta de ***Stan*** y que flotaba, plácidamente, en medio de la bahía. En un santiamén el paquibote se fue a hacer gárgaras y, supongo, que mis tres compañeros de viaje se debieron dar un buen remojón.

Restándole importancia al asunto bajé hasta la catapulta y la moví un par de veces hacia la izquierda. Volví a subir,



cogí otra roca de un montón que se encontraba sobre la atalaya, y la lancé de nuevo.

Esta vez la roca fue a parar sobre el platanero que descubrí en la playa donde aterricé.

Bajé hasta abajo y llegué a la presa que impedía que el agua circulara por el cauce seco del río. Coloqué la pólvora entre la presa, provoqué una chispa con la piedra de mechero y algo metálico y la pólvora estalló.

La explosión liberó el agua y la avenida me arrastró río abajo, yendo a parar al claro donde se encontraba el fiambre ahorcado.

Con alegría descubrí que el agua liberada había hecho flotar el tronco donde estaba atada la soga y el fiambre yacía en el suelo, por lo que pude hacerme con la cuerda.

Rápidamente me dirigí hacia la

grieta y bajé por la cuerda hasta la primera cornisa. Allí até la cuerda del ahorcado a una raíz y bajé hasta donde se encontraban los remos.

¡Por fin podía explorar la parte norte de ***Monkey Island***!.

Al llegar a la playa donde se encontraba el bote descubrí que habían un montón de plátanos desparramados por la arena; efecto del impacto de la roca contra el platanero. Pensando en esa especie de mono con cara de hambre me hice con ellos.

Acto seguido cogí el bote y rema que te rema llegué a una playa y, de allí, hasta el poblado caníbal que, cosa extraña, parecía bastante abandonado y solitario.

Tras una inspección ardua del poblado no encontré nada interesante, salvo una cesta con plátanos, así que decidí largarme.

Fue en ese momento cuando tuve mi primer contacto con ***Caralimón & Cia***, los caníbales en cuestión que aparecieron de improviso.

Sin embargo los canibalitos parecían tener problemas con su colesterol y no parecían muy dispuestos a trasladarme a las calentitas tinieblas de sus panzas. Pero me amenazaron con meterme en la cacerola si no les entregaba un regalo de valor. Como no llevaba conmigo nada que les agradase me encerraron en una choza mientras se preparaban la cuchipanda, conmigo como plato principal.

Allí, en la soledad de la choza, descubrí la tan ansiada máquina recoge-plátanos del loco náufrago y un tablón del suelo que parecía algo suelto. Al quitar las tablas dejé al descubierto un agujero y escapé por allí pero la máquina del loco de la colina era demasiado grande y tuve que dejarla.

Sigilosamente abandoné el poblado caníbal y regresé al sur de ***Monkey Island***. Allí me encontré conque llevaba plátanos hasta en las orejas, así que al encontrar a esa especie de mono Amedio, se los hice tragar uno a uno temiendo, en todo momento, que reventara y dejara la jungla hecha una marranada. Sin embargo Amedio no llegó a reventar sino que me siguió para ver si le daba más.

Con él pegado a mis talones llegué hasta la enorme cabeza de mono. Allí, tras tocarle de nuevo las narices al totem, la mona chita se colgó de ella y, así, pude entrar dentro el recinto.

La cabeza de mono era verdaderamente enorme y descubrí unos cuantos ídolos en su honor sembrados en la arena. Agarré uno de ellos y volví a visitar a ***Caralimón & Cia***.

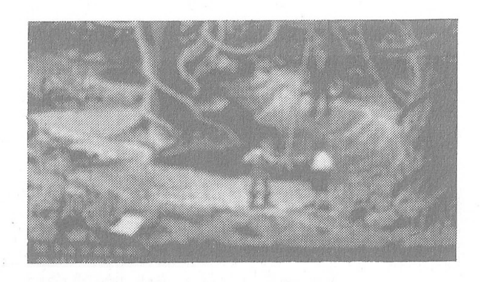
En el poblado me encontré que los canibalitos estaban asombrados de que me hubiera escapado pero aceptaron, gustosos, el ídolo que les ofrecí. Por suerte esta vez sí pude hacerme con la maquinita recoge-plátanos del loco de la colina a quién se la di a cambio de la llave que abría la enorme cabeza de mono.

La cabeza de mono era la puerta que conducía a la guarida del fantasma ***LeChuck***, a través de fantasmagóricos e intrincados laberintos de cavernas por el



cual era fácil perderse si no se llevaba consigo algún instrumento de navegación.

A cambio de uno de los folletos del plasta de ***Stan*** logré de ***Caralimón & Cia*** una extrañísima brújula: una asquerosa y repugnante cabeza de un navegante. Los canibalitos me informaron que poseían una fórmula para preparar un potage que acabaría con ***LeChuck*** y su panda de fantasmas pero que les faltaba una raíz que guardaba, precisamente, el fantasmón del pirata.



Tras agradecerles las ayudas prestadas, volví hasta la cabeza de mono (el imbécil del mono Amedio seguía colgado de las narices del totem) y metí la hilarante, divertida y original llave en toda la orejota de la cabeza.

Por fin, la boquita de piñón de la enorme cabeza de mono se abrió y me adentré en las profundidades de la tierra.

Siguiendo las indicaciones de la cabeza del navegante no me fue difícil localizar la guarida de ***LeChuck***, y allí estaba: el fantasmagórico barco amarrado en una de las cavernas.

Pero, un grave problema: cada vez que intentaba entrar en el barco era descubierto por la panda de fantasmitas-secuaces de ***LeChuck*** que estaban en cubierta en plena y desenfrenada juerga.

Examinando detenidamente la cabeza de navegante descubrí que poseía un collar que le hacía invisible a los ojos de los fantasmas. Tras rogarle encarecidamente al cabezón de que me diera su preciado collar me lo entregó a regañadientes.

Ya con el collar puesto pude acceder al barco sin que los fantasmas se percataran de mi presencia.

Ese era el momento de exploración del fantasmal barco. Una de las puertas que conducían a los camarotes tenía las bisagras un tanto oxidadas y chirriaban cuando la trataba de abrir, por lo que me era imposible acceder por allí sin llamar la atención de los fantasmitas de cubierta.

La otra puerta me condujo, nada menos, que al camarote del fantasmón ***LeChuck***.

El señor monsieur del fantasmón parecía muy ensimismado en sus propios y diabólicos pensamientos, mirando por los cristales y descubrí, colgada de una pared, una interesante llave. Sin embargo, siempre que trataba de cogerla, delataba mi presencia al pirata. Así que utilicé, nada menos, que la brújula magnética del plasta de ***Stan*** con cuyo imán atraje la llave hasta mí sin hacer el menor ruido.

Abandoné el camarote de ***LeChuck*** y bajé, por una trampilla, hasta los camarotes de la tripulación.

Ahí me encontré con un encantador pirata que dormía la "mona" agarrado firmemente a una botella que contenía esa guarrería llamada *grog*. Como no encontré forma de arrebatarle la botella seguí mi exploración y me encontré en la bodega, donde unos fantasmales pollos y gorrinos esperaban, pacientes, la llegada de su hora para saciar el hambre de los fantasmas.

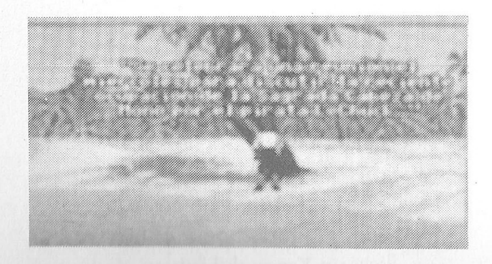
En el suelo de la bodega descubrí una fantasmal pluma, un cofre cerrado a cal y a canto y una trampilla no menos cerrada.

Con la pluma hice cosquillitas a los pies del bello durmiente y dejó caer su botella de grog. Con la llave abrí la trampilla y bajé hasta otra bodega donde una fiera y borrachina rata me impedía llegar hasta un tonel repleto de grasa. Una buena atracada de grog y la rata quedó fuera de combate. Cogí la grasa y engrasé las dichosas bisagras de la puerta de cubierta. Tras esa puerta me encontré con un montón de herramientas que me permitió dejar hecho unos zorros el baul de la bodega, cuyo contenido era, nada menos, que la raíz que les faltaba a *Caralimón & Cia* para hacer su potage cazafantasmas.

Era el momento de volver hasta el poblado caníbal. Allí, los carahambre prepararon su mejunje, lo metieron en un sifón y me lo entregaron para destruir a *LeChuck*.

Pero, ¡Oh, sorpresa!, al llegar hasta la caverna donde estaba el barco de *LeChuck* me encontré conque ¡había desaparecido!. Un fantasmón, que se había quedado en tierra, me informó que *LeChuck* había llevado a mi amada hasta *Mêlée Island* para casarse con ella por la iglesia.

¡Debía volver a *Mêlèe* para impedir esa boda!.



Gracias a Dios que el loco de la colina me ofreció su barco para volver a *Mèlèe* y así, armado con el sifón, llegué hasta la iglesia con el tiempo justo para impedir la ceremonia.

Luego los acontecimientos derivaron en sorpresa tras sorpresa hasta mi enfrentamiento final con *LeChuck*.

Pero en el momento crucial el sifón con el cazafantasmas metido dentro se me atascó.

El derechazo que *LeChuck* propinó a mi mentón me envió al otro lado de la isla y aterricé, nada menos, que en la máquina de grog del puesto de *Stan*.

Como *LeChuck* no estaba dispuesto a dejar las cosas como estaban vino hasta allí para acabar conmigo.

Pero ahí estaba *Stan* que, creyendo que *Lechuck* era un posible cliente, se acercó hasta él y le largó su cansino rollo.

Con la cabeza a punto de estallarle, *LeChuck* se libró del plasta con un buen derechazo que puso en órbita al larguirucho vendedor.

Una vez libre del plasta, el fantasmón me sacó de malas maneras del interior de la máquina de *grog* y me preparé para un nuevo viajecito por los aires de *Mêlèe*. Sin embargo, antes de emprender el vuelo, logré hacerme con una cerveza que contenía mejunje cazafantasmas.

El nuevo puñetazo me envió a la otra parte de la isla pero, esta vez, *LeChuck* no me encontraría desprevenido.

Así que en cuanto apareció le lancé todo un chorro de cerveza cazafantasmas.

El efecto fue espectacular cuando el cuerpo de *LeChuck* estalló como un

castillo de fuegos artificiales, con replay incluido. Ese fue el fin de ***LeChuck***.

En ***Mêlèe Island*** se celebró una gran fiesta en mi honor y me hicieron hijo predilecto por haberles librado de la pesadilla y haber acabado con los misterios de ***Monkey Island***.

La gobernadora ***Marley***, más hermosa que nunca, me agasajó con regalos y halagos y yo traté de decirle cuanto la amaba, cuanto deseaba casarme con ella sin encontrar ocasión para ello.

Sin embargo me quedó una duda que contrajo mi corazón y me sumió en una profunda tristeza. ¿Estaba la gobernadora ***Marley*** casada?.

Continuara.........

Guybrush Threepwood



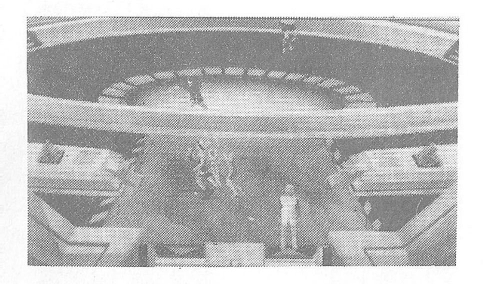
Es aconsejable que antes de pasar a solucionar el juego directamente, nos hayamos familiarizado con el mapeado y los problemas y personajes que por él se encuentran, hasta donde lleguemos, pero teniendo en cuenta que esta solución debe realizarse desde el principio, sin usar ninguna posición salvada anteriormente ni alterar el orden de los pasos marcados.

Cuando se dan puntos cardinales para abandonar una localidad, nos referimos a la zona de pantalla. Por ejemplo, ir al *Norte* es ir a la parte superior de la pantalla. Al *Sur*, la inferior, y por último, *Este* y *Oeste* son la derecha y la izquierda, respectivamente. Por cierto, cada localidad es una pantalla, cosa esta que ha de quedar clara para no liarse al leer la solución.

Empezamos el juego en las calles de ***Xenon***, planeta natal de nuestro héroe, pero un ***Xenon*** del futuro, dado que

las construcciones son más modernas, pero también un *Xenon* destruido y en ruinas, como tras haber pasado una guerra. En esta primera fase del juego, tenemos nueve pantallas a explorar, pero sólo tres de ellas nos interesan.

En primer lugar, nos dirigimos al *Oeste*, donde veremos los restos de un vehículo. Usando el icono de la mano en él, tendremos una vista más detallada, lo que nos permitirá reparar en la guantera, que también debemos señalar con el icono, lo que la abrirá. De su interior debemos coger el ordenador personal (***pocket pal***).



Ahora vamos dos veces al *Este*, donde cogeremos un pedazo de cuerda que está en la parte inferior de la pantalla, entre los escombros. Una vez lo tengamos, vamos a la parte superior derecha de la pantalla y nos ocultamos entre las dos columnas que allí se encuentran. Tras esto, seleccionamos como objeto la cuerda, y la marcamos en el suelo delante de nosotros.

Con esta acción hemos hecho un lazo con el que vamos a capturar al conejito mecánico que se pasea por las pantallas. Seleccionamos el icono de la mano, y cuando el conejito esté sobre nuestro lazo, lo seleccionamos, con lo que ya estará en nuestro poder, aunque perdemos la cuerda en el proceso. Ahora, si examinamos el conejito, veremos que tiene una pila, que debemos sacarle.

Para salir de esta zona, nos dirigimos al *Norte* una pantalla, y con la mano tocamos el colector que está cerca de la esquina, con lo que bajaremos hasta una sala de control. Aquí debemos coger la jarra que está sobre la mesa, y accionar el botón que está oculto bajo el tapiz. Esto nos dará valiosas pistas, ya que activa un holograma que nos informará de la situación actual.

Para salir de aquí, accionaremos la rueda que está junto a la puerta en la parte izquierda de la pantalla, lo que nos abrirá el camino al sistema de alcantarillado. En esta zona hay que tener mucho cuidado con el limo verde que de vez en cuando sale de los colectores, ya que nos disolvería en segundos. Puesto que es tan buen ácido, tomemos una muestra. Usando como objeto la jarra, tomaremos una muestra del limo, pero con mucho cuidado, ya que si nos acercamos demasiado, puede revolverse contra nosotros.

Una vez tengamos el limo, vamos hacia el *Oeste* de las alcantarillas hasta encontrar una escalera, por la que subiremos. Desde esta perspectiva, vemos como un vehículo volador de la ***Policía Secuelar*** aterriza y sus ocupantes se dispersan. En ese momento debemos marcar el icono de caminar sobre la nave, lo que nos llevará fuera de la alcantarilla, de nuevo a las calles de ***Xenon***.

Avanzamos una pantalla al *Este* y estaremos frente a la nave, a la que entraremos por la abertura de la que sale una pata del tren de aterrizaje. Tras unos momentos, la nave despegará y nos llevará al *Domo*, cuartel general de la ***Policía Secuelar***. Tras aterrizar y esperar que el tripulante se marche, saldremos de esta pantalla por la parte izquierda, apareciendo en otra zona del hangar,

ocupada por unas cápsulas muy especiales, ya que se desplazan por el tiempo. Esperemos hasta que una acabe de materializarse y que su tripulante se aleje, y entremos en ella seleccionándola con el icono de la mano.

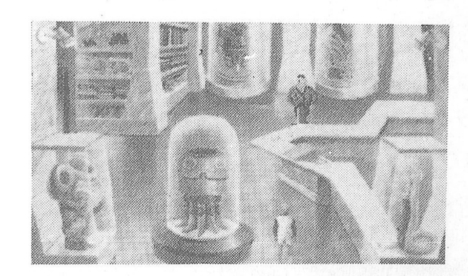
Una vez dentro, anotaremos la combinación que aparece en la pantalla, que representa las coordenadas de donde nos encontramos actualmente, y tras teclear cualquier combinación, la cápsula se pondrá en funcionamiento y viajaremos, no sólo en el espacio, si no también en el tiempo, ya que la cápsula se materializa en el planeta ***Estros*** y temporalmente nos encontramos en *Space Quest X*. Es de remarcar que el nombre dado a *Space Quest X*, **Latex Babes of Estros**, denota el origen de aficionados a las aventuras conversacionales de los autores, ya que el título recuerda enormemente a una veterana aventura de *Infocom* titulada "**Leather Goddesses of Phobos**".

Tras pulsar el botón rojo, saldremos de la cápsula, y al poco de movernos por la zona (concretamente una pantalla al *oeste* hasta ver una gran sombra y luego bajando por la rampa justo bajo nuestra cápsula) una enorme ave nos "*secuestra*" y nos arroja a su nido. Milagrosamente caemos en una zona despejada, ya que todo el contorno esta erizado de púas y espinos. En la parte inferior derecha del nido veremos una abertura por la que podemos salir, pero antes debemos esperar a tener compañía. Al poco tiempo, un policía secuelar no tendrá tanta suerte como nosotros y acabará ensartado en los espinos. Aprovechamos para desvalijarle los bolsillos y nos lanzamos por la abertura del nido antes de que regrese el propietario del mismo.

Tras una caída con chapuzón incorporado, alcanzamos nadando la orilla, para llevarnos la sorpresa de ser rodeados por dos extrañas amazonas acuáticas, mientras una tercera surge de un pequeño submarino. Según nos cuenta ésta última, en algún otro ***Space Quest*** la debimos dejar en alguna situación apurada, ya que la chica está muy muy muy molesta con nosotros. Cuando nos ordene que abordemos el submarino, será mejor hacerlo, ya que en caso contrario nos atravesarán a arponazos.

Tras una travesía submarina, llegamos a la base de las chicas, que nos llevan a una silla donde somos amarrados y un extraño aparato nos volatiliza los pantalones. ***Zondra***, que así se llama la chica a la que agraviamos, nos comenta que tiene una amiga que nos hará el honor de torturarnos... y efectivamente, la muchacha vestida de cuero pretende... ¡depilarnos las piernas! Justo antes de empezar la faena, una babosa marina hace irrupción en escena. Nuestra torturadora y amigas desaparecen entre gritos histéricos, y quedamos solos frente a un monstruo que empieza a estrujarnos con sus tentáculos.

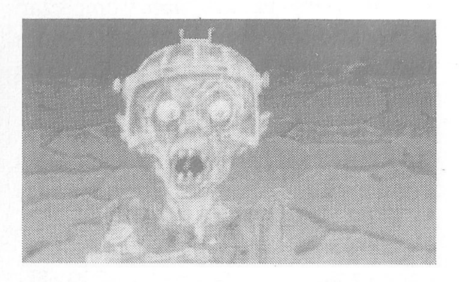
Pulsando el botón rojo que está



junto a nuestra mano derecha, activaremos el aparato que desintegró nuestros pantalones, cosa que no agradará mucho a los tentáculos del bicho. Una vez libres, debemos coger una de las botellas

de oxígeno que están a nuestra derecha, y cuando el monstruo nos quiera engullir, lanzársela. La lógica explosión no le sienta muy bien y desaparece en el agua, tras lo cual las chicas vienen todas contentas y llenas de alabanzas a su héroe y salvador ***Roger Wilco***... y eso que nos querían matar cinco minutos antes (no hay quien entienda a las mujeres).

En fin, para celebrarlo, se decide ir de compras, y mientras nuestro héroe viaja por el espacio en compañía de las chicas, el juego hace un inciso volviendo a ***Space Quest XII***, donde vemos que los policías han capturado al rebelde que nos ayudó a escapar a través del tiempo, que resulta ser... ¡el hijo de ***Roger***!



La nave en que viajamos atraca en ***Galaxy Gallery***, y las chicas salen corriendo en pos de suculentas rebajas, dejándonos más tirados que la tarjeta que se le cae a una de ellas, que cogeremos sin recato. Tras esto, tomamos la cinta transportadora de la izquierda y nos desplazamos tranquilamente hasta llegar frente a la tienda de ropa "***Big and Tall***". Habla con el sastre robot y tras pagarle podrás seguir jugando completamente vestido.

Siguiendo por la cinta, cuando pases frente al "***Monolith Burguer***", entra en él y solicita trabajo. Si decides hacerlo, pasarás a una fase arcade de producción de hamburguesas, pero si escoges la otra opción, serás despedido, pero de todos modos obtendrás el dinero necesario *(?)*. El caso es que acabas despedido, y el amable dueño te arroja su puro, que transportado por la cinta, desaparece de tu vista. Es muy importante que cuando vuelvas a la pantalla donde empiezan y acaban las cintas cojas el puro.

Ahora, subiendo a la cinta de la derecha, paséate hasta llegar a la tienda de *software*. Si hay mucha gente, date otra vueltecita. En su interior, lo único que te interesa es el libro de pistas del ***Space Quest IV***, que debes comprar. Una vez fuera de la tienda, pasarás al lado de una especie de cajero automático. Aprovecha la oportunidad e intenta usar la tarjeta de ***Zondra***. Por desgracia, el cajero no es tonto y se da cuenta de que tú no eres el propietario de la tarjeta.

Así pues, encaminamos nuestros pasos a la tienda de ropa femenina, donde también hablaremos con la "*robota*" que regenta el establecimiento. Tras probarnos el traje que nos ofrece, parece que hemos cambiado bastante. Pagamos y volvemos a intentar la maniobra del cajero automático. Esta vez confundimos a la máquina y podemos sacar todo el capital que contiene la cuenta, tras lo cual, y siguiendo en la misma cinta, entramos en la tienda de componentes electrónicos, que esta justo al lado.

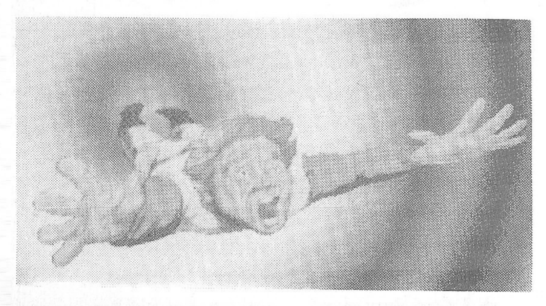
A esta tienda deberemos volver con toda probabilidad más de una vez, ya que debemos comprar un adaptador para la consola que cogimos en ***Xenon***, y es muy probable que el adaptador no sea del tipo requerido, con lo que tendremos que volver aquí otra vez para cambiarlo.

Tras comprarlo, vuelve a la tien-

da de ropa femenina y ponte tus ropas. Sal, y ve al salón de máquinas recreativas "*Arcade*". No estará de más el jugar un poco a un videojuego de unos conocidos nuestros (además es la única que está libre). Cuando te hayas aburrido, ve a la parte superior derecha de la pantalla y muévete un poco por allí hasta que una cápsula del tiempo se materialice dentro del salón. Dos policías saldrán de ella, y uno de ellos se dirigirá hacia tí. Sin perder tiempo muévete hacia el *Sur* y sal del salón.

Ve a la pista de gravedad cero y verás que intentan matarte a disparo limpio. Entra en la pista y sube (o sea, al Norte). Una vez arriba, ve hacia la izquierda hasta que veas que los policías han llegado hasta aquí, momento en el que bajarás otra vez. Una vez en el suelo, dirígete hacia el "*Arcade*" otra vez y entra en la cápsula de los policías. Anota los códigos que aparecen, ya que representan las coordenadas del "*Galaxy Gallery*", donde tendrás que volver si equivocaste el adaptador de la consola y quieres cambiarlo.

Ahora usa el libro de pistas que compraste, en la pregunta que se refiere a la situación en que te encuentras. Verás que aparecen tres códigos temporales, pero el libro de pistas debe estar algo rancio, ya que faltan los tres últimos. Por suerte, la bola de papel que arrebataste



al cadáver en el nido nos será ahora de utilidad. Abrela y mírala bien. Contiene los tres últimos códigos. Introdúcelos todos y... ¡adelante!

La cápsula se materializa en *Space Quest I* (vaya salto, ¿no?). Todo lo que vemos está en una resolución menor que nosotros, debido a la antigüedad del juego. Tras salir de la nave, debemos dirigirnos al bar, y en la barra coger la caja de cerillas que está a la izquierda. Por desgracia, los tres tipejos monocromos que allí se encuentran no nos lo permiten, y tras varios insultos nos arrojan a patadas. Para devolverles el favor, hacemos lo mismo con sus motos, que están aparcadas frente al bar. La broma no les cae muy bien, y empiezan a buscarte sobre sus monturas. Ahora entra de nuevo en el bar y coge la caja de cerillas con toda tranquilidad. Tras esto, has de dirigirte a la cápsula, pero teniendo la precaución de ir bordeando los edificios, aunque te cueste caminar más tiempo. Esto es una precaución para evitar que los motoristas nos atropellen.

Una vez en la cápsula, teclea las coordenadas de *Xenon* que anotaste cuando saliste de allí la primera vez. De regreso en el *Domo*, dirígete dos pantallas a la derecha. Verás una gran puerta cerrada. En su cerradura debes usar el frasco que contiene la muestra del ácido que tomaste en las alcantarillas. Eso disolverá por completo la cerradura, y podrás abrir la puerta sin problemas. Ahora estamos en un túnel con una consola a nuestra derecha. Sin dar ni un paso, entramos en el inventario y encendemos el puro con las cerillas que cogimos del bar, tras lo cual seleccionamos el puro. Automáticamente, daremos una chupada al puro y al soltar el humo veremos que los anillos que hay en el

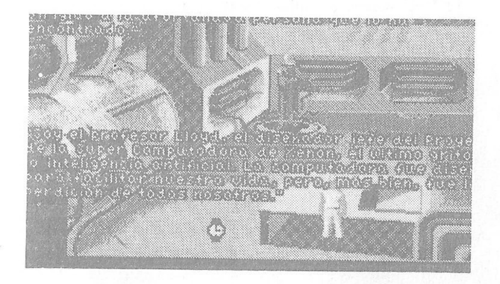
túnel emiten mortales láseres. No hay forma de desactivarlos, pero sí de ponerlos verticales para que no nos toquen. Basta con que teclees en la terminal los códigos ***156***, ***024*** y ***108***.

Al salir de esta sala nos encontramos en un laberinto de caminos. Lo primero que debemos hacer, y rápido, es entrar en el inventario y conectar la pila y el adaptador a nuestro ordenador, tras lo cual seleccionaremos éste como objeto y lo usaremos en la terminal más cercana. En el caso de que el adaptador no sea el adecuado, habrá que volver a ***Galaxy Gallery*** (con la cápsula del tiempo), y cambiarlo en la tienda de ***Radio Shock***, aunque esto no es necesario para acabar el juego. La ventaja de hacer esto es que por una parte podemos ver a los robots que vigilan los pasillos y a nosotros en un gráfico, además de que se dan más puntos si lo hacemos.

De todos modos, tanto si usamos la terminal como si no, hemos de llegar a la sala de control del ordenador de ***Vohaul***. El camino es muy sencillo. Apenas entrar en el laberinto, despistaremos al robot que aparece y nos meteremos por el primer camino a la izquierda. Sin apartarnos de él, llegaremos a una sala donde en una gran puerta blindada hay un teclado. Debemos usar por segunda vez el libro de pistas del ***Space Quest IV*** y leer los puntos en que se hable del ordenador. La clave final que se obtiene es **69,65,84,76,69**. Teclea los números (sin las comas) en el teclado y la puerta se abrirá.

Una vez dentro, tenemos delante el monitor principal del ordenador. Hay varios iconos en pantalla, ***LSL5***, ***KQXXXIV***, ***SQ4*** y unos gráficos de un robot y un cerebro, aparte de un inodoro. En primer lugar, con el icono de la mano, selecciona el robot y llévalo al inodoro, con lo que acabas con todos los robots que tanto incordian por los pasillos. Repite el proceso con el cerebro, lo que inicia la secuencia de formateo del mismo (y una cuenta regresiva desde **5000**), y no se te ocurra hacerlo con el *SQ4*.

Sal de esta localidad y camina tres pantallas hacia el *Este*, una hacia el *Norte*, y otra hacia el *Oeste*. Verás unas escaleras. Baja por ellas y de nuevo a la *Oeste* hasta llegar al trasportador de nivel (el tubo transparente). Al subir de



nivel, sigue una pantalla al *Norte*, otra al *Este* y entra. Vemos aquí que nuestro hijo está prisionero de un campo de fuerza. Acércate al final de la plataforma, y una pasarela te permitirá continuar hasta el disco. ¡Horror, pavor! El malvado ***Vohaul*** se ha apoderado del cuerpo de nuestro hijo, y acaba de tirar al vacío el disco que contiene los datos de su cerebro.

Debemos luchar contra ***Vohaul*** para llevarlo al centro del disco y capturarlo con el campo de fuerza, una vez conseguido esto, seleccionamos la escalera con el icono de la mano y automáticamente ***Roger*** bajará, cogerá el disco y subirá de nuevo a la plataforma. Ahora viene la parte delicada. Introducimos el disco en la consola y veremos un menú. Con la opción "***Beam***

Upload" volveremos a meter a *Vohaul* en el ordenador, vaciando la mente del cuerpo de nuestro hijo. Seleccionamos "*Disk Upload*" para cargar a nuestro hijo desde el disco hacia el ordenador. Escogemos el nombre de *Roger Jr.* (claro), y por fin seleccionamos "*Beam Download*" devolviendo la mente de *Roger Jr.* a su cuerpo acabando por fin con *Vohaul*, que se formatea junto al ordenador.

Con esto la aventura concluye, y leyendo la conversación entre padre e hijo, vemos que aún le quedan muchas aventuras por vivir a *Roger Wilco*, conserje espacial. ¡Hasta la próxima!

El Maestro Aventurero

OPERATION STEALTH

Interpretamos el papel de un agente tipo James Bond. Somos llamado al despacho del director de la CIA. Nos explica que ha sido robado un avión especial y nos encarga la misión de recuperarlo. La primera pista que tenemos es ir a Santa Paragua y contactar con otro agente de la CIA, el cual tiene importante información que darnos.

Nos entregan un maletín con el cual podemos hacer varias cosas a lo largo del juego. Llegamos a Santa Paragua y nos encontramos en la aduana. Caminamos hacia la izquierda donde hay una máquina de periódicos y hacemos *EXAMINAR RETORNO DE MONEDA - USAR MONEDA DONDE RANURA PARA MONEDA - EXAMINAR PERIODICO*. Examinado el periódico, sabremos el país que está en buenas relaciones con Santa Paragua para hacernos el pasaporte falso, puede ser Alemania, Francia, etc...

Caminamos hacia la puerta de la izquierda y entramos en los lavabos, vamos hacia una de las 3 puertas (la que esté abierta), y entramos por ella, entonces *ACCIONAR MALETA - ACCIONAR PASAPORTE AMERICANO - COGER DINERO - ACCIONAR PASAPORTE - ACCIONAR CALCULADORA*. Se abre un compartimento secreto en el que hay un falsificador de pasaportes. Ponemos en el falsificador el rótulo del país que esté en buenas relaciones con Santa Paragua (utilizando las flechas de que hay en el falsificador) y - *USAR PASAPORTE NUEVO DONDE RANURA*. Pulsamos el botón rojo del falsificador y obtenemos un pasaporte correspondiente al país elegido. *ACCIONAR FALSO FONDO - COGER PLUMA - ACCIONAR MALETA*.

Terminada esta operación, salimos del lavabo y nos dirigimos hacia la aduana, al pasar el guardia nos detiene y nos pide el pasaporte *USAR PASAPORTE (PAIS) DONDE OFICIAL ADUANAS*. Nos dirigimos hacia la azafata que hay en información y *HABLAR A AZAFATA DE ACOGIDA*. Nos entrega un telegrama, lo leemos (**SHIFT + F1** y señalamos el telegrama). Caminamos hacia la izquierda y nos dirigimos donde está el guarda con la metralleta y *USAR BILLETE DE AVION DONDE GUARDA*.

Vamos hacia la izquierda y hacia la parte de abajo del todo y entramos donde se recogen los equipajes (asegurarse de que es el vuelo correcto). Examinamos los equipajes hasta que encontremos uno que ponga *Sr. Martinez* (tu nombre falso) y lo cogemos *COGER EQUIPAJE - ACCIONAR EQUIPAJE*. Dentro encontramos una maquinilla de afeitar y un reloj, los cogemos y cerramos la maleta. Te diriges a los lavabos y *ACCIONAR AFEITADORA - USAR CABLE ELECTRICO EN ENCHUFE ELECTRICO*. Oyes un mensaje que te mandan y sales de los lavabos.

Vas hacia donde está el Oficial de Aduanas y le muestras tu pasaporte - *USAR PASAPORTE (PAIS) DONDE OFICIAL ADUANAS*. Este, después de comprobar el pasaporte y el equipaje, nos mete un rapapolvo por no coincidir pasaporte y equipaje con el mismo nombre. Salimos de la aduana; estamos cerca de una parada de Taxis, nos acercamos a ella; esperamos que llegue un taxi y entramos en él.

Caminamos hacia la izquierda y vemos un Banco, entramos y nos dirigimos hacia la cabina donde está el empleado *USAR BILLETES DONDE EMPLEADO BANCA* (*2 VECES*). Sales del Banco, vas hacia la derecha (hacia la Floristería) y te diriges a la dependienta *USAR MONEDAS DONDE FLORISTERIA - USAR CLAVEL ROJO DONDE OJAL*.

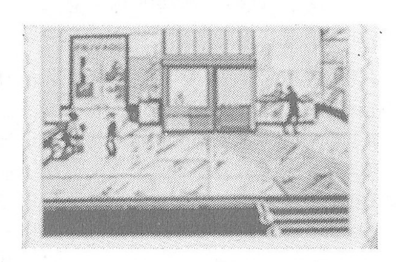


Caminas hacia la izquierda (dos veces) y después izquierda por la parte de arriba del banco y llegas a un Parque. Te diriges hacia el banco y te sientas en él. Aparece tu contacto, pero un coche que pasa le dispara matandóle; pero le da tiempo a entregarte una llave de una consigna donde se encuentran los documentos; la coges y te vas rápidamente

hacia la pantalla del Banco. Entramos en el Banco y nos dirigimos al empleado *USAR TARJETA Y LLAVE DONDE EMPLEADO DE BANCA.*

Caminamos hacia la parte de abajo (hacia las escaleras), bajamos por ellas hasta llegar a la caja de seguridad. Entras, caminas hacia la caja fuerte de abajo del todo en la parte frontal de la izquierda y *USAR LLAVE DONDE CAJA FUERTE.* Encuentras un maletín parecido al tuyo, lo abres *COGER CAJITA - EXAMINAR SOBRE - ACCIONAR SOBRE.* En este momento aparecen dos espías rusos que te atrapan y te llevan a una cueva donde te atan; después hacen explotar una carga de dinamita quedando cerrada la unica posible salida.

Estás encerrado, atrapado en la cueva. *ACCIONAR SUELO - USAR CUERDAS DONDE TROZO DE METAL - ACCIONAR TROZO DE METAL.* Ahora después de liberarnos de nuestras ataduras, nos levantamos y nos colocamos entre las dos rocas justamente detrás de donde estábamos atado y *ACCIONAR PICO* hasta que abramos un agujero en la pared. Salimos por él, buceamos por debajo del agua, vigilando no se nos acabe el oxígeno antes de volver a la superficie, hasta que llegamos a la pantalla donde está la floristeria.



Caminamos hacia la izquierda, y otra vez hacia la izquierda por la parte de abajo del banco y te encuentras cerca del hotel. Encontramos un hombre en la playa que vende algo; bajas por las escaleras dirigiéndote hacia el hombre y *HABLAR HOMBRE* (*2 VECES*) - *USAR MONEDAS EN HOMBRE.* Le compras el brazalete y te diriges hacia el hotel.

Entras en el hotel, vas hacia el recepcionista y *HABLAR RECEPCIONISTA.* Ahora caminas hacia el ascensor y *ACCIONAR BOTON - ACCIONAR 2.* Sales del ascensor, vas hacia la izquierda (puerta de las escaleras) y subes al tercer piso. Te diriges a la última puerta del pasillo y *ACCIONAR PUERTA.*

Entras en la habitación; una chica sale del lado de la cama y te apunta con una pistola. De repente de la puerta del lavabo sale otro hombre idéntico a tí y nuevamente somos capturados conjuntamente con la chica. Nos llevan en una barca, entonces *ACCIONAR BRAZALETE.* Esto lo haces justo un poco antes de que te arrojen al agua atado como un fardo al igual que a la chica. Una vez arrojado y llegues al fondo *ACCIONAR BRAZALETE*, con lo que quedas liberado de tus ataduras.

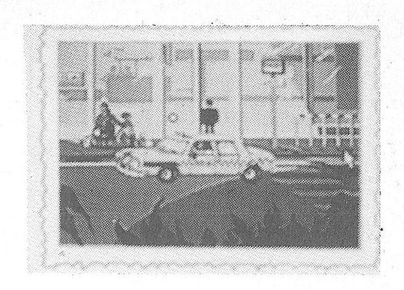
Te diriges hacia la chica, la desatas - *ACCIONAR* (señalas chica). Entonces subimos hacia la superficie, donde mas tarde somos recogidos en una lancha por un hombre. Este nos lleva a una cabaña donde nos explica una serie de asuntos relacionados con Santa Paragua; posteriormente somos embarcados en un camión con rumbo al Palacio de Maniagua. Actuamos en un número de teatro, después de la función, Julia (la chica) es raptada. Ahora hemos de pasar cuatro pantallas de arcade huyendo de los guardias hasta que llegamos a una sala del palacio, entonces *ACCIONAR PUERTA DE PASILLO.*

Entras en una habitación, te diri-

ges hacia una estatua que hay allí y *ACCIONAR BRAZO DE ESTATUA*. Descubres una caja fuerte, entonces *USAR CAJITA DONDE PUERTA CAJA FUERTE - ACCIONAR BOTON VALIDACION - ACCIONAR BOTON ARRIBA* hasta que encontremos la combinación de la caja y *ACCIONAR BOTON VALIDACION - COGER CAJITA - ACCIONAR BOTON CIERRE* hasta que se abra la caja. *COGER SOBRE*.

En el momento que coges el sobre, aparecen nuevamente los dos espías rusos (Karpov y Ostrovitch) que te lo quitan. Entra Otto (tu doble) y ordena que nos capturen a sus soldados. Huimos a través de la ventana persiguiendo a Karpov; después de una dura persecución en una moto naútica capturamos a Karpov y le arrebatamos el sobre. Pero ahora debemos huir de Otto y sus secuaces que vienen detrás de tí. Nos evadimos de ellos, tras otra dura persecución y llegamos a un submarino perteneciente a nuestro país. Allí nos dan nuevas instrucciones, así como la situación donde se encuentra el avión robado y nos entregan nuevas armas. Salimos al mar, nadamos hacia la derecha (3 pantallas) y encontramos una botella *ACCIONAR BOTELLA* y leemos un curioso mensaje.

Nadamos hacia abajo, donde encontramos dos palmeras y un gran risco. Seguimos hacia la izquierda (2 pantallas) y vemos unas algas *EXAMINAR ALGAS* (2 VECES). La primera vez nos dice que hay algo en el fondo de las algas; la segunda nos dice que es una goma elástica, la cual recogemos. Volvemos hacia la pantalla de las palmeras (derecha 2 veces) y *EXAMINAR PALMERA - ACCIONAR PALMERA* (aparece un botón) - *ACCIONAR BOTON*. Se abre un agujero en el risco y entramos



por él. Caminamos hasta llegar a un lugar donde hay una escotilla, entonces *ACCIONAR ESCOTILLA*.

Aparecen unas escaleras. Subimos por ellas y aparecemos en el lugar donde están los que han robado el avión que nos capturan nuevamente. Nos encierran en una jaula de hierro, debajo de la cual hay una especie de piscina llena de pirañas. Accionan un botón y la jaula comienza a descender, entonces *ACCIONAR PLUMA - USAR PLUMA DONDE CERRADURA - USAR RELOJ DONDE PARED* (a la derecha) -*USAR RELOJ DONDE PARED* (a la izquierda). Ahora reptas por la cuerda hacia la derecha hasta llegar a una rejilla. *ACCIONAR REJILLA*.

Ahora hay nuevas pantallas de arcade en las que tienes que evitar a las ratas hasta que llegas a una habitación donde un hombre se está aseando, entonces *ACCIONAR SOLDADO - COGER ROPA - EXAMINAR BOTAS MILITARES - COGER CORDONES -COGER BOTAS - COGER TOALLA - USAR CORDONES DONDE SOLDADO - USAR TOALLA DONDE SOLDADO - EXAMINAR LAVABO - COGER VASO*. Sales de la habitación, te vas hacia la izquierda y abajo.

Entras en la puerta del centro que te lleva a una especie de almacén allí *ACCIONAR CAJON* (primero de la dere-

cha de la parte de abajo) - *EXAMINAR CAJON -COGER SELLO - ACCIONAR CAJON* (primero de la izquierda 2ª fila) - *EXAMINAR CAJON - COGER CORDONES - USAR CORDONES DONDE JOHN - ACCIONAR CAJON.* Sales del almacén, te diriges hacia la derecha y entras por otra puerta a una nueva habitación, de momento no haces nada.

Sales y te vas hacia la derecha y arriba; encuentras una puerta de seguridad, junto a ella hay un oficial y varios soldados. El oficial te pide que le traigas agua, vuelves a la habitación de la que has salido y te diriges hacia la máquina del agua y *USAR VASO DONDE FUENTE*. Sales de la habitación te diriges hacia donde estaba el oficial pero ahora no está allí. Vas hacia la izquierda y entras en la primera puerta, encuentras



al oficial y *USAR VASO LLENO DONDE OFICIAL - COGER SELLO* (antes de que te vea).

Vuelves a la habitación donde cogiste el agua y miras por donde está el sillón hasta que encuentras un tampón de tinta *EXAMINAR TAMPON DE TINTA - USAR SELLO DONDE TAMPON DE TINTA - COGER TAMPON DE TINTA - EXAMINAR PAPELERA -ACCIONAR PAPELERA - COGER BOTE SALVAVIDAS - EXAMINAR ROPAS - EXAMINAR DIRECTIVAS DE LA MISION - USAR SELLO CON TINTA DONDE DIRECTIVAS DE LA MISION*. Salimos y vamos hacia la derecha y arriba (Puerta de Seguridad), examinamos la puerta y vemos que hay una máquina para identificar huellas dactilares, entonces *EXAMINAR DACTILOSCOPIO - ACCIONAR PITILLERA - ACCIONAR CIGARRILLO -USAR PAPEL DE FUMAR DONDE VASO - USAR HUELLA DIGITAL DONDE DACTILOSCOPIO*.

La puerta se abre, entramos, vamos hacia la derecha, entramos por la puerta y *USAR MISION AUTORIZADA DONDE BUZON*. El soldado de guardia encargado de de la puerta nos abre. Entramos y llegamos a un pasillo. Allí *USAR CABLE ELECTRICO DONDE ENCHUFE ELECTRICO - ACCIONAR AFEITADORA - USAR AFEITADORA DONDE PAPELERA*. Entramos en la siguiente puerta y somos nuevamente atrapados. Entonces, cuando la maquinilla de afeitar comienze a transmitir un mensaje, rápidamente *USAR CIGARRILLO DONDE COMPUTADORA - ACCIONAR OTTO - USAR COMPACT DISK DONDE REPRODUCTOR CD*.

El jefe de la operación se lleva a Julia al ver fracasado su plan. Salimos en su persecución para liberar a Julia y nos cogemos al helicóptero en el que intenta huir. Ahora aparecemos colgado del helicóptero, entonces *USAR CUERDA ELASTICA DONDE BOMBA*. Después caemos del helicóptero juntamente con Julia, antes de llegar al mar *ACCIONAR BOTE SALVAVIDAS*. Hecho esto el jefe de la operación nos lanza la bomba que al estar atada por la cuerda le explota a él. Una vez mas conseguimos completar con éxito nuestra misión. Somos condecorados por ello y aquí termina este excitante juego.

Emilio José Pérez Pérez